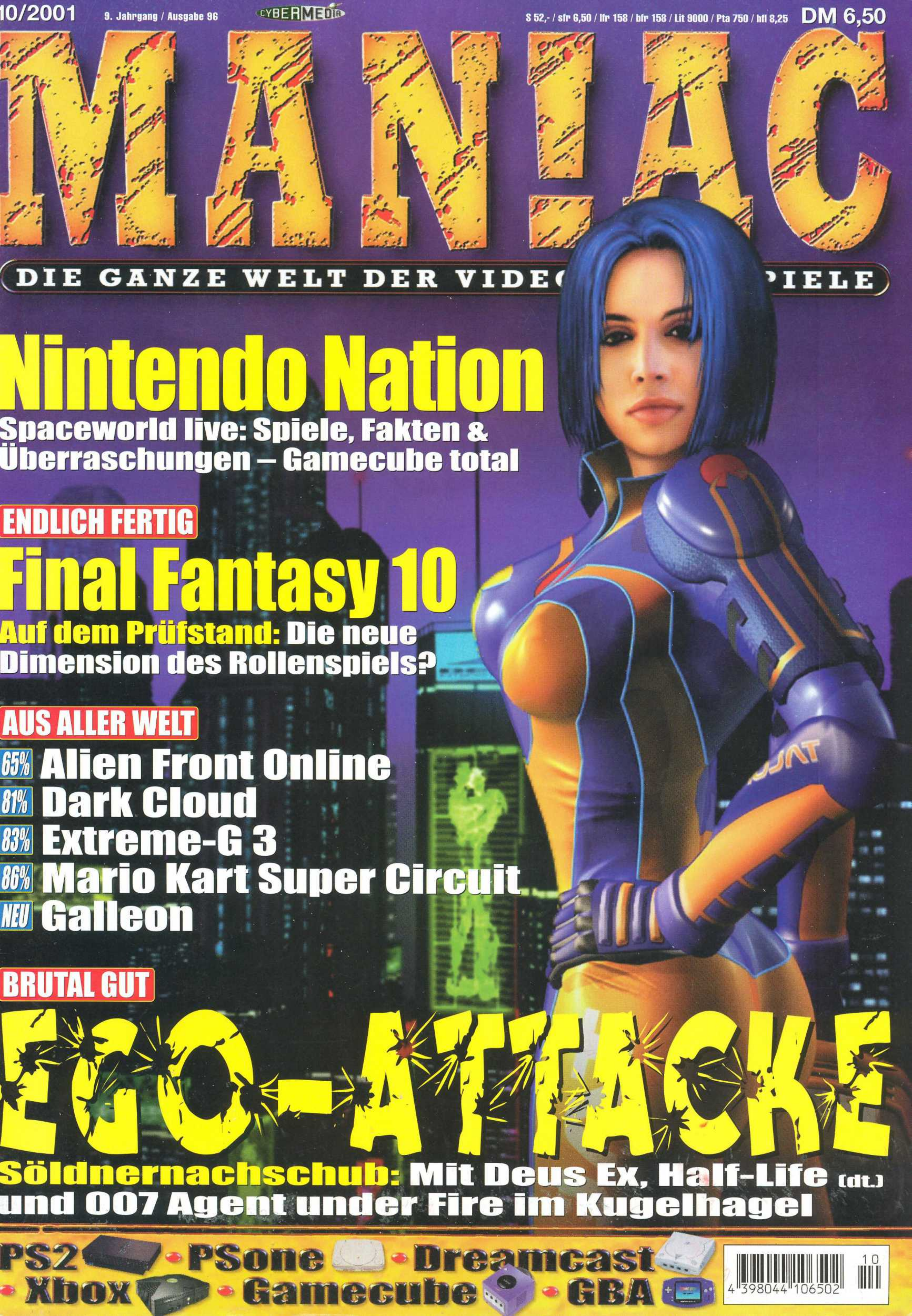


10/2001
9. Jahrgang / Ausgabe 96
CYBERMEDIA
S 52,- / sfr 6,50 / lfr 158 / bfr 158 / Lit 9000 / Pta 750 / hfl 8,25
DM 6,50
MAN!AC
DIE GANZE WELT DER VIDEO SPIELE
Nintendo Nation
Spaceworld live: Spiele, Fakten & Überraschungen – Gamecube total
ENDLICH FERTIG
Final Fantasy 10
Auf dem Prüfstand: Die neue Dimension des Rollenspiels?
AUS ALLER WELT
65% Alien Front Online
81% Dark Cloud
83% Extreme-G 3
86% Mario Kart Super Circuit
NEU Galleon
BRUTAL GUT
EGO-ATTACKE
Söldnernachschub: Mit Deus Ex, Half-Life (dt.) und 007 Agent under Fire im Kugelhagel
PS2 • PSone • Dreamcast • Xbox • Gamecube • GBA
4 398044 106502 10

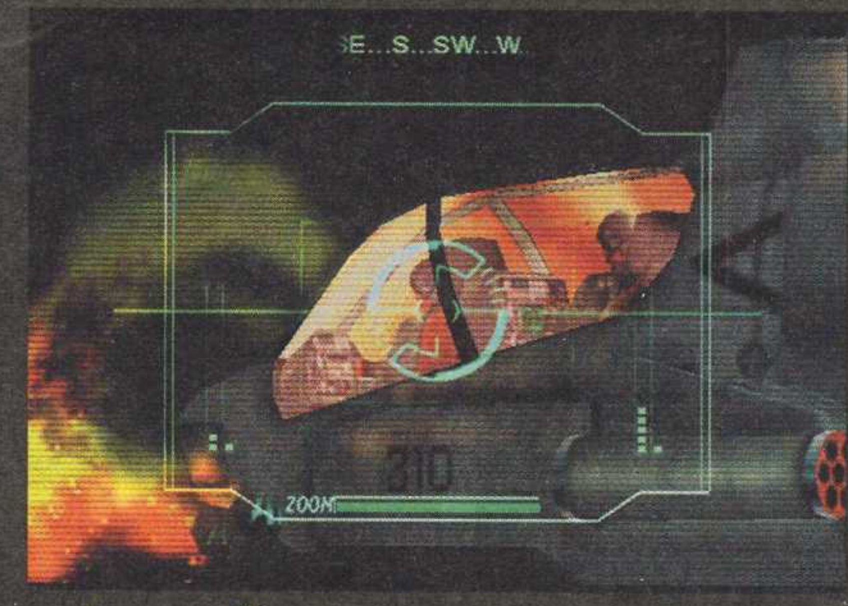

13
MANCHE SAG
PlayStation 2
CORE



Eine Welle tödlicher terroristischer Anschläge an verschiedenen Orten der Welt verunsichert Politiker und internationale Organisationen. Ein globaler Sicherheitsrat beschließt den Einsatz einer Spezialeinheit zur Bekämpfung der Terroristen: Operation Phoenix.



Thunderhawk: Operation Phoenix ist ein Helicopter-Shooter, der rasante Action mit höchsten Simulationsansprüchen vereint: wendige, leicht zu steuernde Kampfhubschrauber, authentische moderne Waffentechnologie, riesige, detaillierte Schauplätze und aufregende Szenarien.



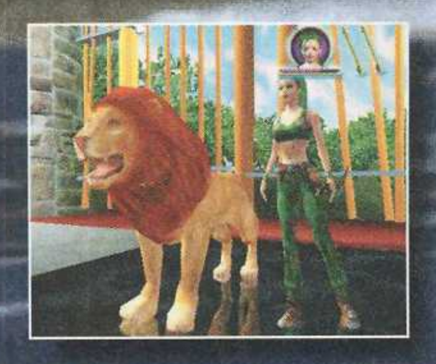
Modernste Waffentechnologie sichert den Erfolg: AWACS-Unterstützung, Nachtsicht, Hell-Fire-Missiles, Shockwave- Bomben und vieles mehr. Multiplayer-Support für rasante Deathmatches.



EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

PORTAL RUNNER






Die richtige Waffe zur richtigen Zeit...

... muss Vikki einsetzen, um mit ihrem treuen Begleiter Leo, dem Löwen, ihre Erzrivalin Bridget Blue endgültig auszuschalten. Sie springt in diesem rasanten Action-Game von einer fantastischen Welt in die andere, muss pfeilschnell reagieren, kämpfen und klug kombinieren. Nur dann wird sie die vielen Abenteuer unbeschadet überstehen.

PORTAL RUNNER bringt dir alles auf einmal: Action, Nervenkitzel, Rätsel und die Power deiner PS2 wird auf eine harte Probe gestellt.

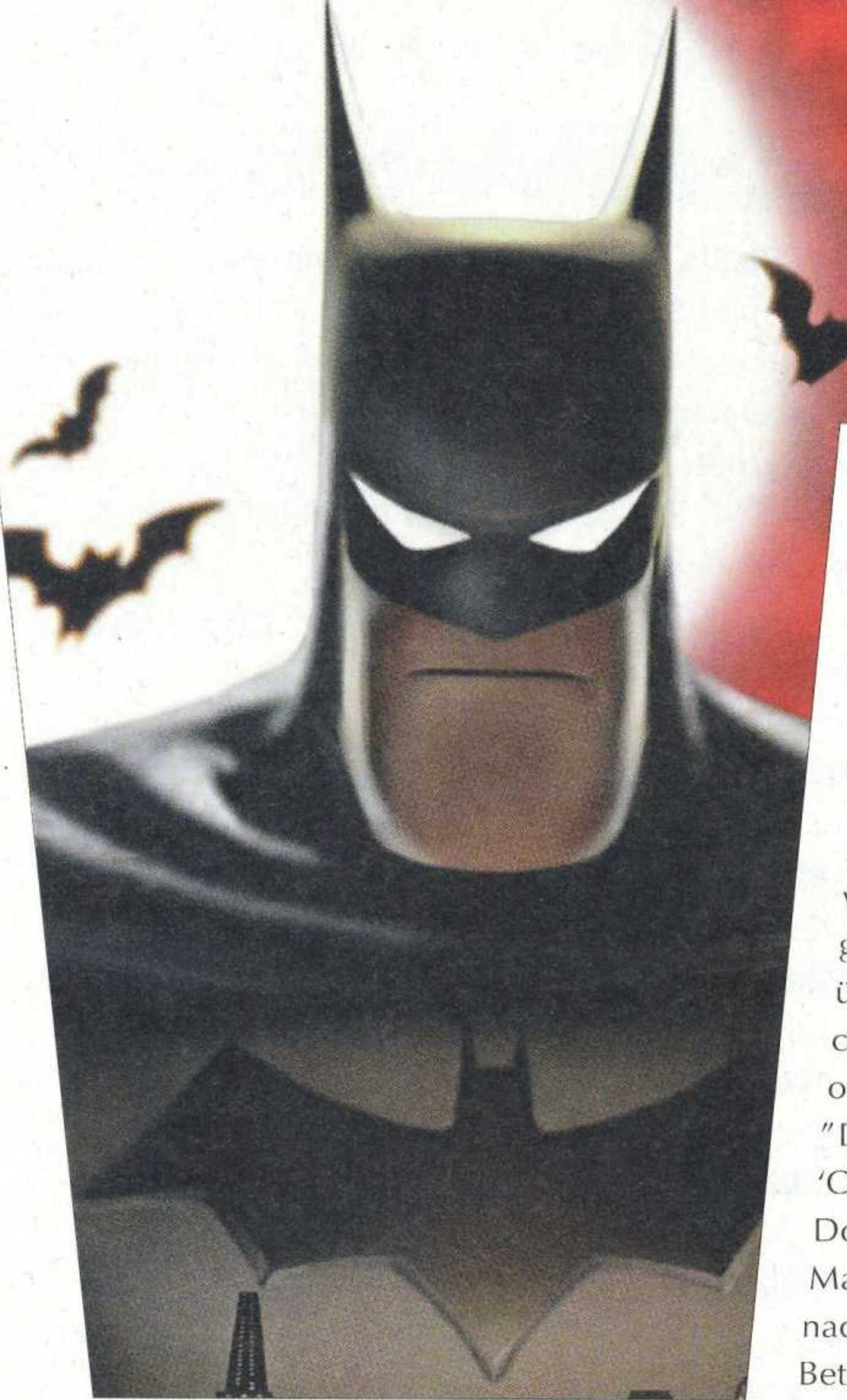


3DO™

PlayStation 2



www.de.infogrames.co



AUSGEFLOGEN

Nun hat auch uns MAN!ACs das Reisefieber erwischt: Nein, nicht aus Urlaubsgründen, wenngleich ein paar Kollegen einige Tage ohne Pad, Monitor und Telefon bitter nötig hätten. Die weite Welt rief aus rein geschäftlicher Natur: Kommende Spiele wollten ausprobiert, Entwickler befragt und Messen besucht werden. Das Ergebnis könnt Ihr Euch auf den nachfolgenden Seiten zu Gemüte führen – sei es im Bericht über Electronic Arts' Pläne für PS2, Xbox und Gamecube, in den Previews zu 7 Studios' Echtzeittitel "Legion" und Warren Spectors Bestseller-Konvertierung "Deus Ex" oder dem Feature über die Retromesse 'Classic Gaming Expo'.

Doch auch die Daheimgebliebenen wurden mit genug Material zum Spielen und Staunen versorgt: Das Weihnachtsgeschäft naht mit riesigen Schritten – eine Unzahl Beta-Versionen für PS2 und Game Boy Advance zeugten von der Hoffnung der Publisher auf ein Ende der andauernden Videospielrezession. Nicht zu vergessen natürlich die Zukunftskonsolen Xbox und Gamecube, die mittlerweile aus unserer Berichterstattung nicht mehr wegzudenken sind. Einzig die Zahl der PAL-Tests fiel in diesem Monat auf den Jahrestiefpunkt: Auch weiterhin ist bei den Softwarehäusern die Befürchtung tief verwurzelt, man könne im Sommer keinen Triple-A-Titel erfolgreich veröffentlichen, weil kein Mensch bei praller Sonne und 30 Grad im Schatten spielt. Das Gegenteil beweisen hübsche Produkte wie "XG3: Extreme-G Racing", "Dark Cloud" oder "Mario Kart Super Circuit" – wir haben diese Spiele gern gezockt, und das nicht nur zu Testzwecken.



Batman Vengeance (Ubi Soft, 2001)

Falls Ihr selbst momentan Glotze und Konsole meidet und noch nicht genug von der Sonne habt, könntet Ihr ja während einer Bräunungseinlage im Liegestuhl oder auf dem Badetuch einen Stift zur Hand nehmen und unsere große MAN!AC-Umfrage auf Seite 75 ausfüllen. Wir wären sehr dankbar für eine rege Teilnahme – nur durch Eure Anregungen und Meinungen können wir jetzt und in Zukunft ein Magazin gestalten, das es wert ist, gelesen zu werden. Und damit Euch die 1,10 Mark für das Porto nicht so sehr reuen, loben wir mit einem Game-Boy-Advance-Mega-Paket auch noch einen Preis aus, der jedem Videospieler Freude bereiten sollte. Viel Spaß und Glück!



Einfach näher dran: **Lange haben wir uns den Kopf darüber zerbrochen, was die Internet-Nutzer unter Euch auf unserer Website www.maniac-online.de neben einem üppigen Testarchiv und dem wichtigsten deutschsprachigen Videospielforum noch alles interessieren könnte. Ab Anfang September dürft Ihr das Ergebnis unserer Überlegungen online abrufen: Unter dem Menüpunkt 'MAN!AC Aktuell' findet Ihr täglich kurze Einblicke in unseren Redaktionsalltag – was wir gerade testen, welche Beta-Versionen wir spielen, welche wichtigen Infos ein Messe- oder Entwicklerbesuch zutage gefördert hat, gewürzt wird das Ganze mit frisch geschossenen Bildschirmfotos. Wir freuen uns auf Euren Online-Besuch.**





Kalter RPG-Kaffee oder innovativer PS2-Einstand? Alles über's japanische "Final Fantasy 10" ab Seite 8

Seefahrer-Abenteuer auf Xbox und Gamecube: "Galleon – Islands of Mystery" ab Seite 26

MANIAC PRESENTS

Harte Bandagen, schnelle Autos und düstere Gestalten: "GTA3" macht Euch zum virtuellen Verbrecher. Ab Seite 34

Nintendos großer Auftritt: Alle Neuigkeiten von der Spaceworld 2001 live ab Seite 32

Babes, Ballermänner, Bond: Geht in "Agent under Fire" auf eine Ego- und Autohatz rund um die Welt. Ab Seite 16

NEWS

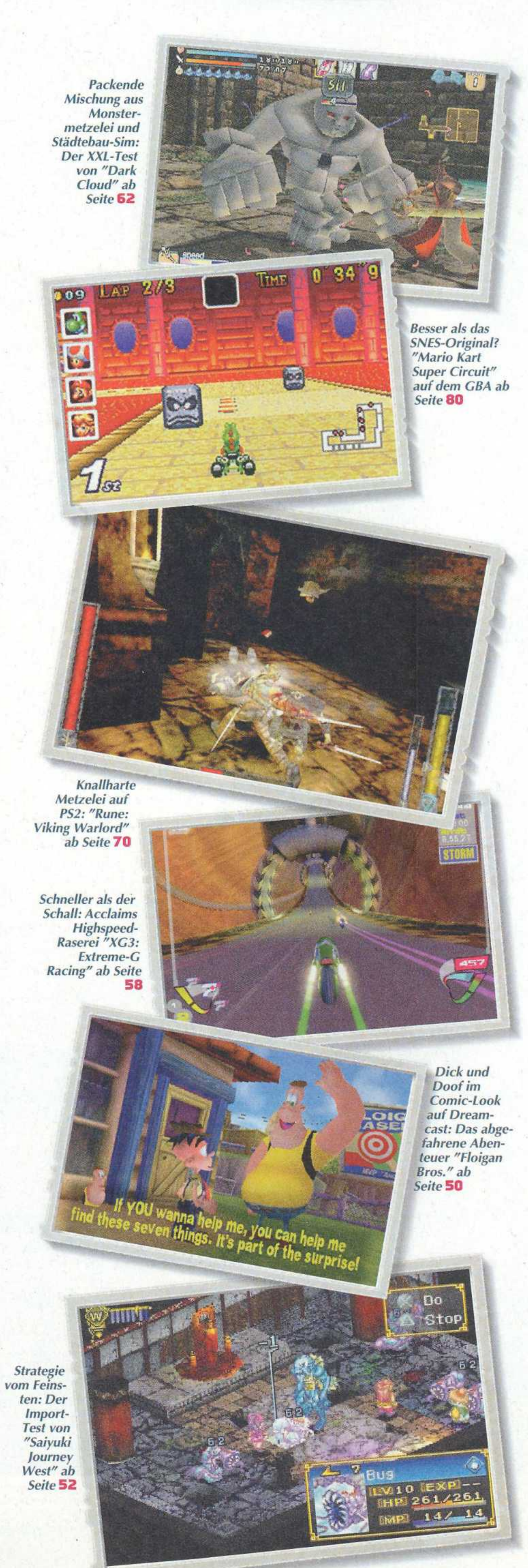
FEATURE

TIPPS & TRICKS

RUBRIKEN

PAL-TESTS

IMPORT-TESTS



Packende Mischung aus Monstermetzelei und Städtebau-Sim: Der XXL-Test von "Dark Cloud" ab Seite **62**

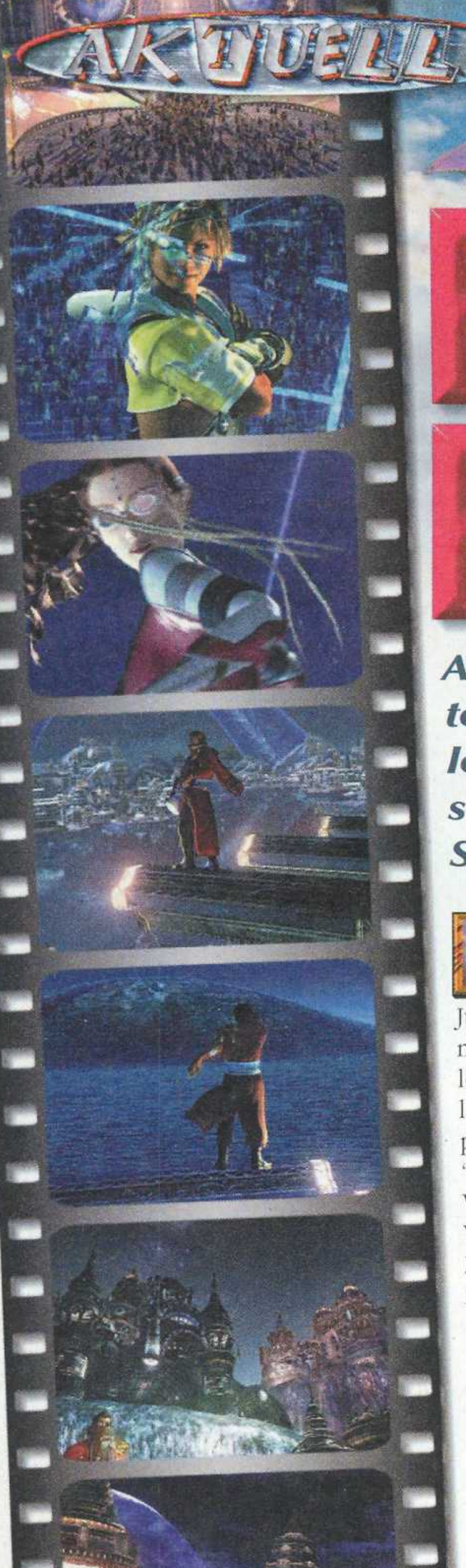
Besser als das SNES-Original? "Mario Kart Super Circuit" auf dem GBA ab Seite **80**

Knallharte Metzelei auf PS2: "Rune: Viking Warlord" ab Seite **70**

Schneller als der Schall: Acclaims Highspeed-Raserei "XG3: Extreme-G Racing" ab Seite **58**

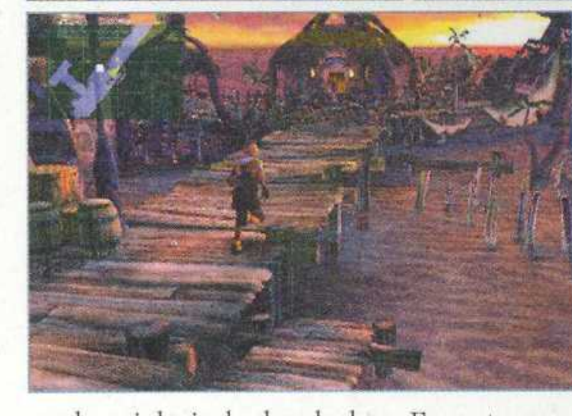
Dick und Doof im Comic-Look auf Dreamcast: Das abgefahrene Abenteuer "Floigan Bros." ab Seite **50**

Strategie vom Feinsten: Der Import-Test von "Saiyuki Journey West" ab Seite **52**



Rückkehr der Phantasie

Am 19. Juli war's soweit: Square veröffentlichte "Final Fantasy 10" in Japan. Ungeachtet aller Warteschlangen haben wir uns eine Version des jüngsten Sprosses der Endlos-RPG-Saga gesichert.



Vorsprung durch Technik: Die traumfhaft detaillierte Ech zeit-Optik steht den klassischen Renderkulissen nicht nach – vorberechnete Orte gibt's nur selten (oben links)

Angesichts des riesigen Erfolgs der Jubiläums-Fantasie im fernen Osten gar kein so leichtes Unterfangen: Allein 1,4 Millionen Exemplare des ersten PS2-"Final Fantasy" gingen an Vorbesteller, binnen einer Woche konnte Square 1,9 Millionen Stück der zirka 2,2 Millionen DVDs umfassenden Erstauslieferungsmenge an den Mann bringen.

Zumindest der Verkaufserfolg spricht also für die Qualität von Squares 128-Bit-RPG-Debüt. Wir verraten Euch, ob der Sprung in die neue Technik-Generation auch spielerisch den hohen Erwartungen standhält.

Die Hintergrundstory verspricht zunächst gewohnte Genre-Kost: Ihr schlüpft in die Rolle des strohhaarigen Jünglings Tidus, dem Shooting-Star eines beliebten Blitzball-Teams. Bei dieser rauen futuristischen Sportart schwimmen zwei Mannschaften innerhalb einer gigantischen, mit Wasser gefüllten Glaskugel und versuchen, eine funkelnde Energiekugel ins gegnerische Tor zu bugsieren. Tidus' Karriere wird allerdings jäh unterbrochen, als sich inmitten einer wichtigen Blitzball-Partie scheinbar aus dem Nichts eine gigantische Flutwelle über die Stadt ergießt. Kein Baum, kein Haus kann der reißenden Kraft widerstehen – auch Tidus nicht. Doch das Schicksal hat noch großes mit dem Jüngling vor. Ein urplötzlich erscheinendes Dimensionstor verfrachtet die verwirrte Sportskanone nicht ins Jenseits, sondern 1.000 Jahre in die Zukunft. Dort weiß man, was für die unfassbare Zerstörungsorgie in Tidus' Epoche verantwortlich war: Sin – eine mysteriöse, gestaltlose Macht, die auch bei den Menschen der Zukunft bekannt wie gefürchtet ist. Aber die Völker Spiras (so der Name der Welt von "Final Fantasy 10") sehen der Bedrohung nicht tatenlos zu: Die vereinten Kräfte der mystischen Aeons (aus den Vorgängern als Guardian Forces bekannt) sollen Sin ein für allemal besiegen. Die junge Beschwörerin Yuna ist auserkoren, die Magie-Wesen in den Weiten Spiras aufzustöbern. Zu der schnuckligen Brünetten gesellen sich außer Tidus noch

Fantastische Aussichten

ALS BESONDERER LECKERBISSEN liegt "Final Fantasy 10" eine exklusive Bonus-DVD bei. Auf dem prall gefüllten Silberling plaudern vom ausführenden Produzenten und kreativen Urvater der Serie Hironobu Sakaguchi bis zum Hauptentwickler des Kampfsystems Toshiro Tsuchida zahlreiche am PS2-RPG beteiligte Entwickler aus dem Nähkästchen – momentan aber nur auf japanisch. Zusätzlich gibt´s Schwarzweiß-Skizzen sowie vollfarbige Illustrationen von Squares Designer-Legende Yoshitada Amano. Abgerundet wird die Extra-Scheibe durch drei nichtspielbare Demos zur SciFi-Strategie "Blue Wing Blitz" (Wonderswan Color) sowie "Final Fantasy 11" und "Kingdom Hearts" (beide PS2). Bei letzterem handelt es sich um eine Co-Produktion zwischen Square und Disney: Zieht als zotteliger Polygon-Jüngling mit Donald Duck, Goofy, Dumbo und weiteren Cartoon-Veteranen in ein actionreiches Rollenspielabenteuer. Dank Squares Know-How könnte der RPG-Ausflug der Disney-Helden das Zeug zum Hit haben. Zumindest grafisch nicht ganz so vielverprechend wirkt hingegen die elfte finale Fantasie: Zwar gibt´s auf dem knapp zweiminütigen Demo nur kurze Kampfsequenzen und Landschaftsstudien zu sehen, optisch kann das Online-Abenteuer mit farbarmen Texturen und recht groben Charakter-Modellen der aktuellen Episode noch nicht das Wasser reichen. Bis zur Veröffentlichung Anfang 2002 ist's ja noch eine Weile...

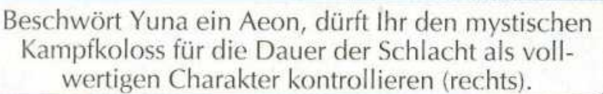


Auf Monsterjagd mit dem tolpatschigen Disney-Erpel: "Kingdom Hearts" verspricht unterhaltsame RPG-Kost mit spaßigem Cartoon-Flair.



West-Look trifft Nippon-Charme: Optisch macht die Online-Keilerei "Final Fantasy 11" noch eine recht blasse Figur. Links haben sich die Entwickler beim Gamecube-Knuddler "Pikmin" bedient.



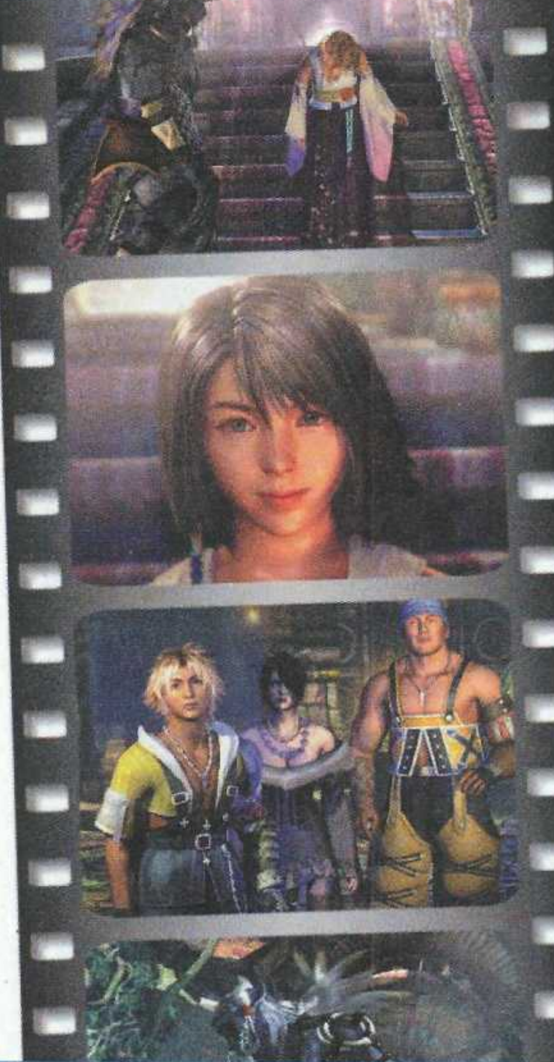


Beschwört Yuna ein Aeon, dürft Ihr den mystischen Kampfkoloss für die Dauer der Schlacht als vollwertigen Charakter kontrollieren (rechts).

Kein Zeitdruck: Der Balken oben rechts gibt Auskunft über die Kampfreihenfolge. Ihr könnt jede Aktion in Ruhe planen.



Beim Blitzballturnier geht's strategisch zu: Wählt ein Spielmanöver und beobachtet die selbstablaufenden Folgen – das sah im FMV-Intro aber spannender aus.



Nachwuchs-Blitzballer Wakka, Yunas Zauber-Schwester Lulu sowie Meisterdiebin Rikku. Mit dem schweigsamen Löwenmutanten Kimahri Ronso und dem erfahrenen Schwertkünstler Auron ist die illustre Fantasy-Party komplett. Das Abenteuer kann beginnen.

Keile mit Weile

Am typischen "Final Fantasy"-Spielablauf hat sich wenig geändert. Auf der Jagd nach Sin zieht Tidus' Heldentruppe durch Städte, Wüsten und Wälder, schlägt sich in finsteren Verliesen mit fiesen Feinden herum und durchlebt nebenher eine märchenhafte Hintergrundstory. Die größte Änderung betrifft das Kampfsystem – hat Square doch die seit Episode 4 bekannten 'Active Time Battles' kurzerhand über Bord geworfen. Bei "Final Fantasy 10" wird rein rundenbasiert gemeuchelt. Ein Balken am oberen rechten Bildrand zeigt an, in welcher Reihenfolge Partymitglieder und Bösewichte zuhauen dürfen. Diese Abfolge wird einerseits wie gehabt durch den Agilitäts-Wert der einzelnen Figuren bestimmt, kann sich aber andererseits durch die Wahl eines Manövers verändern. Wollt Ihr z.B. nur schnell einen Heiltrank benutzen, kann es sein, dass der ausführende Charakter vor dem nächsten Monsterangriff nochmals zum Zug kommt. Eine mächtige Magieattacke hingegen bedarf in Planung und Ausführung einiger Zeit, sodass sich der erschöpfte Zauberer anschließend erstmal ausruhen muss. Egal für welche Aktion Ihr Euch entscheidet, der Balken stellt detailliert die mögliche Kampfabfolge für die nächsten paar Runden dar. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, die Helden während eines laufenden Gefechts auszuwechseln: Ohne einen Spielzug zu



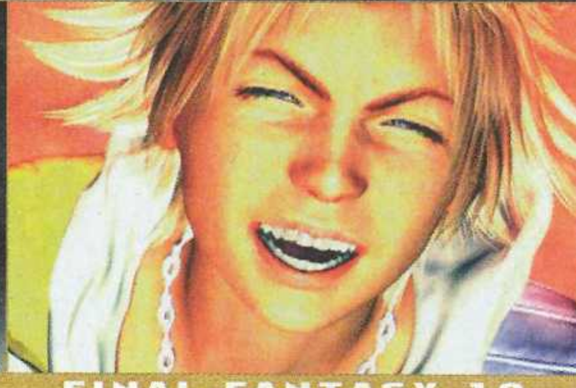
...elden nach Plan: Auf dem 'Sphereboard' verteilt Ihr Zauber und Attributssteigerungen ganz individuell.



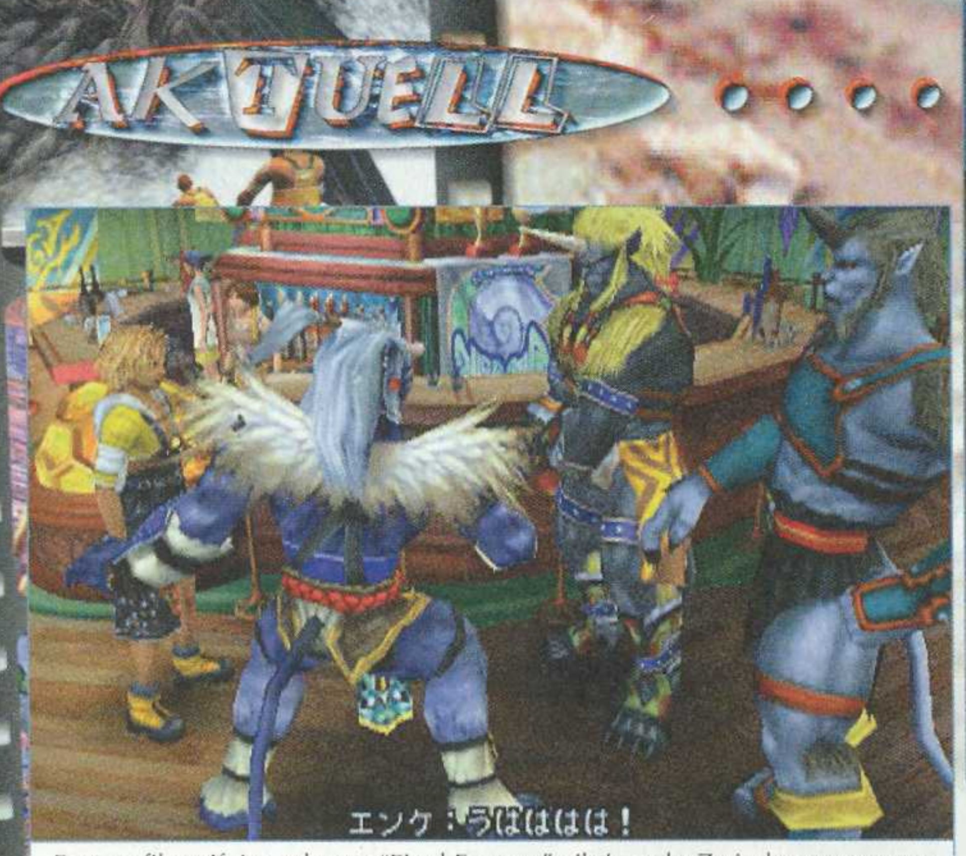
GENERATIONSVERGLEICH

Die Tabelle zeigt Euch im Detail die wichtigsten Neuerungen und technischen Fortschritte beim Sprung von 32 auf 128 Bit. Zum Ladezeitenvergleich haben wir übrigens die NTSC-Version des neunten Teils herangezogen.





	FINAL FANTASY 9	FINAL FANTASY 10
TECHNIK		
Hintergründe	Vorberechnete Renderkulissen, Kämpfe und Oberwelt werden in Polygon-Optik dargestellt	Fast nur polygonale Echtzeit-Optik, das Innere einiger Gebäude wird vorgerendert dargestellt
Zwischensequenzen	Standbilder mit Textboxen und animierten Polygon-Recken, FMV-Sequenzen	Dynamische Echtzeit-Sequenzen mit variablen Kameraperspektiven, FMV-Filmchen
Sprachausgabe	Keinerlei gesprochener Text	Sprachausgabe in Echtzeit- und FMV-Sequenzen, unwichtige Dialoge erscheinen als Textbox
IM KAMPF		
Kampfsystem	Active Time Battle – Mixtur aus rundenbasierten Gefechten mit einem Schuss Echtzeit-Taktik	Vollständig rundenbasiert – ein Balken zeigt an, wann Freunde und Feinde am Zug sind
Charaktere austauschbar	Nein, die aktuelle Party-Zusammenstellung bleibt bis zum Ende des Kampfes gleich	Ja, der Wechsel eines Helden kostet nicht einmal einen Spielzug
Guardian Forces abbrechbar	Nein, die Dauer des Einsatzes richtet sich nach der Stärke des Gegners	Nein, im Optionsmenü lässt sich zwischen zwei Stufen die Beschwörungsdauer einstellen
Action-Elemente	Nein, einmal ausgewählt, erfolgen sämtliche Kampfzüge als selbstablaufende Sequenzen	Für 'Overdrive'-Attacken wird unter Zeitdruck ein vorgegebenes Jopyad-Manöver eingegeben
Pause aktivierbar	Ja	Nein
Zufallsbegegnungen	Ja	Ja
Charakterentwicklung	Durch Erfahrungspunkte Anstieg von Level, Hitpoints und Attributen. Magie und Spezialfähigkeiten stecken in Waffen oder Rüstung	Erfahrungspunkte und Helden-Level gibt's nicht, erkämpfte Punkte und Items aktivieren auf einem Sphärenbrett Zauber und Energie
LADEZEITEN		
Zwischen zwei Dungeon-Abschnitten wechseln	Durchschnittlich 2 bis 3 Sekunden	Durchschnittlich 2 bis 3 Sekunden, Ladezeit verkürzt sich bei Gebrauch der Festplatte
Feindkontakt – Kampfbeginn	Durchschnittlich 15 Sekunden	Durchschnittlich 7 Sekunden
In Statusmenü wechseln	weniger als eine Sekunde	weniger als eine Sekunde



Fast zu filmreif: Im zehnten "Final Fantasy" gibt's mehr Zwischensequenzen als je zuvor, unterlegt mit tonnenweise Sprachausgabe.



Angenehm: Trotz vergleichbarem Effektgewitter laufen die Zufallskeilereien nun deutlich flotter und dynamischer als in den 32-Bit-Fantasien ab – das schont die Nerven gestresster RPGler.

vergeuden, tauscht Ihr so den gerade aktiven Rittersmann Auron mit Schwarzmagierin Lulu aus, wenn Ihr merkt, dass der dicke Obermotz empfindlicher auf sengende Feuerzauber als auf heftige Klingenhiebe reagiert. Die beliebten Aeons kann nur Yuna beschwören: Ruft sie einen der mystischen Berserker herbei, verschwinden alle übrigen Partymitglieder vom Bildschirm und Ihr steuert Ifrit, Shiva & Co. wie jeden anderen Charakter mit eigener Energieleiste und verschiedenen, auswählbaren Manövern.

Helden nach Maß

Ebenfalls grundlegend verschieden von den Vorgängern geht in Teil 10 die Charakterentwicklung vonstatten: Für Siege erhalten Eure Helden nun weder Erfahrungspunkte, noch könnt Ihr Eure Recken in klassischer RPG-Tradition 'aufleveln'. Das so genannte 'Sphereboard' entscheidet nun über die Kriegerkarriere. Ähnlich klassischen Brettspielen ziehen die Charaktere zugweise über diesen gigantischen Schicksalsplan, auf dem sämtliche Zaubersprüche wie Heil- oder Feuermagie und Attributssteigerungen wie zusätzliche Lebenspunkte in Form von Slots angebracht sind. Diese Steckplätze stehen durch zahllose Wege und Gabelungen miteinander in Verbindung. Um einen Schritt auf dem 'Sphereboard' zu machen, benötigt Ihr Sphärenpunkte, welche Ihr wiederum durch fleißiges Monstermetzeln erhaltet. Habt Ihr auf diese Weise einen Slot mit der gewünschten Fertigkeit erreicht, benutzt Ihr einfach einen erbeuteten Sphärenstein und das schlummernde Talent ist Euer. Welche Fähigkeiten die Kämpen im Verlauf des Abenteuers erwerben, bleibt somit Euren persönlichen Vorlieben überlassen. *cg*


Orientierungshilfe: Die Karte oben rechts verrät Eure aktuelle Position und Zielrichtung.

FINAL FANTASY 10

GENRE ROLLENSPIEL
HERSTELLER SQUARE
D-RELEASE 2. QUARTAL 2002

Märchenhaft inszeniertes Fantasy-Rollenspiel in neuer Grafik-Dimension: Trotz linearem Ablauf locken das frische Kampfsystem und die innovative Charakterentwicklung auch abgebrühte Genre-Veteranen wieder ans Pad.



Werdet Ihr getroffen, füllt sich die 'Overdrive'-Leiste. Ist sie voll, so starten die Recken besonders heftige Attacken.

Gigant in allen Gassen

Electronic Arts baut seine mächtige Drittherstellerposition weiter aus: MAN!AC begutachtete vor Ort brandheiße Next-Generation-Projekte.


So sieht es aus, das Gamecube-Dev-Kit: In der Ecke oben rechts prangt noch der Delfin.

Kaum ein anderer Hersteller polarisiert die Spielegemeinde so wie Electronic Arts: Für die einen ist der Konzern eines der Grundübel der Industrie – Vernichter unabhängiger Entwickler, Mitschuldiger am Ableben des Dreamcasts und Produzent inspirationsloser Updates –, für die anderen gibt es keinen besseren Sportspielhersteller und Garant für qualitativ hochwertige Software. Zumindest für die Zukunft kann man EA nicht mehr den Vorwurf machen, durch Vernachlässigung einer Konsole den Markt zu manipulieren. Zwar liegt das Hauptaugenmerk in diesem Jahr (noch) klar auf der PS2, aber auch Gamecube und Xbox bilden einen nicht zu verachtenden Bestandteil des EA-Portfolios. Im nahe San Francisco gelegenen Hauptquartier durften wir eine ganze Reihe zukünftiger Produkte Probe spielen und auf den Next-Generation-Systemen vergleichen.

It´s Tricky

Eine gute Möglichkeit, die Leistung der drei Konkurrenten des kommenden Jahres auszutesten, bot der Nachfolger von EAs hochgelobtem Snowboard-Titel "SSX". Zumindest auf den ersten Blick,



Während das Gamecube-"SSX Tricky" (oben) noch an hässlichen Texturen krankt, machen PS2 (rechts) und Xbox eine bessere Figur.

PSone-Potter

WIE? Ein "Harry Potter"-Kasten und nur ein popeliges Bildschirmfoto, das die ganze Welt schon kennt? Das Problem liegt in der millionenschweren Lizenz und dem bevorstehenden Kinofilm "Harry Potter und der Stein der Weisen". Sämtliches Material muss nämlich von Rechtehalter Warner Bros. gesichtet und frei gegeben werden, und da sich die PSone-Hexerei schwer am ersten Buch respektive Film orientiert, ist der Filmgigant momentan zu wenig Zugeständnissen bereit. Dafür durften wir bereits in ein paar spielbare Szenen des Action-Adventures mit dem zaubernden Naseweis hineinschnuppern. So dürft Ihr z.B. in Harrys Rolle eine Runde 'Quidditch' zocken (für alle Unkundigen: laut O-Ton eines redaktionseigenen Potter-Fanatikers ein 'Vollkontaktflugbesenfootball'), ein anderes Level läuft optisch und spielerisch wie ein gewöhnliches "Crash Bandicoot"-Level ab. Natürlich habt Ihr auch jede Menge Zaubersprüche zur Verfügung, mit denen Ihr in einer weiteren Szene z.B. einen Kloschüssel schmeißenden Troll außer Gefecht setzt. Technisch muss "Harry Potter" mit den Gegebenheiten der PSone leben, macht aber trotzdem eine ganz ordentliche Figur – die PC-Nutzer haben es dennoch dank lizenzierter "Unreal"-Grafikroutinen erheblich besser.


Bildmangel: Wegen des kommenden Kinofilms hält sich EA bei "Harry Potter" bedeckt.

denn die schnelle Ernüchterung war vorprogrammiert: Da die Entwicklung der PS2-Version Priorität hat und die Fassungen für die Konkurrenz-Konsolen noch ziemlich früh sind, geht die grafische Führungsrolle klar an Sonys 128-Bitter. Während Ihr auf der PS2 ruckelfrei Eure Bahnen durch den Neuschnee zieht, volumetrischen Nebel auf der Strecke teilt und Euch an einer beeindruckenden Berglandschaft ergötzt, ist die Hintergrund-Optik auf dem Gamecube dezent verwaschen. Die Xbox-Fassung bietet zwar einige exklusive Effekte wie Echtzeit-Schattenwürfe auf den Athleten, leidet momentan aber noch etwas an Sterilität. Bei Optionsvielfalt und Spielprinzip werden sich die **SSX Tricky**-Versionen aber ebensowenig unterscheiden wie der zweite Titel, der auf allen drei Plattformen spielbar war: **Madden NFL 2002**. EA Sports' Bestseller-Serie geht auf der PS2 in die zweite Runde, Xbox und Gamecube werden jeweils zum US-Start mit professioneller Footballkost versorgt. Beim Vergleich der Optik führt überraschenderweise die Xbox: Flüssiger Spielablauf und äußerst realistische Texturen auf den Polygonsportlern stehen einem ruckelnden Gamecube-"Madden" mit hässlichen Zuschauerpappkameraden und flimmernder PS2-Optik gegenüber. Ansonsten beschränken sich die Unterschiede auf Details. So spiegelt sich die Umgebung bei der Gamecube-Fassung in den polierten Helmen der Sportler, während auf der Xbox dieser Effekt getürkt ist und auf der PS2 völlig fehlt.

Comic-Raser

Rennspiele gibt's wie miese Kinofilme im Sommer, das Genre boomt nicht nur auf aktuellen Konsolen. Auch die Xbox wird schon zum Start mit reichlich PS-Futter versorgt. Doch neben ernsthaften Titeln wie "Project Gotham Racing" scheinen vor allem Action-Raser im Cartoon-Stil hoch im Kurs – zumindest bei den Entwicklern. Auch EA steuert zwei bonbonbunte Spaß-Produkte bei: Optik und Inhalt von **Cel Damage** des kleinen kanadischen Studios Pseudo Interactive erläutern sich schon wegen des Namens von selbst. Die Grafik basiert auf der momentan so beliebten 'Cel-Shading'-Technik, sämtliche Objekte der Spielwelt machen daher trotz kompletter Dreidimensionalität einen flächigen, comicartigen Eindruck. Beim Spielprinzip haben sich die Macher am großen (und in den USA populären) Vorbild "Twisted Metal" orientiert. In









Hübsch abgefahren: "Cel Damage" ist ein kunterbuntes "Twisted Metal"-Imitat, das mit witzigen Waffen und durchgeknallter Optik überrascht.



Eigentlich sollte "Cel Damage" über Microsoft erscheinen. Pseudo Interactive war die Unterstützung zu mau, weshalb man unter die EA-Fittiche geschlüpft ist.

Neues von der Front



Während das Xbox-"MoH" eine PC-Konvertierung ist, bekommen PS2-Spieler eine eigene Episode.

AUF DREAMWORKS Next-Gen-Nachfolger des hochgelobten Weltkrieg-Ego-Shooters "Medal of Honor: Underground" warten PC- und Konsolennutzer gleichermaßen sehnsüchtig. Doch außer der Windows-Version "MoH: Allied Assault" gab es für interessierte Alliierte bislang nichts zu sehen. Entgegen Versprechungen seitens EA waren auch bei der US-Veranstaltung nur einige PC-Level spielbar – die PS2-Variante "MoH Frontline" scheint noch nicht vorzeigbar, obwohl sie bereits im Frühjahr 2002 veröffentlicht werden soll. Im Gegensatz zu der geplanten Xbox-Fassung – einer direkten PC-Konvertierung – ist bei "Frontline" nicht nur der Levelaufbau anders, auch die Hintergrundgeschichte wurde in einem anderen Teil der Historie angesiedelt. Während Ihr auf der Microsoft-Konsole mit den Alliierten in der Normandie landet und dem Hitlerregime monatelang vom Westen her die Hölle heiß macht, behandelt "Frontline" nur eine Woche während des 2. Weltkriegs und orientiert sich an dem Kriegsfilm-Klassiker "Die Brücke von Arnheim". Mit "Medal of Honor: Fighter Command" ist übrigens ein weiterer Teil der Serie auf der PS2 geplant. Hier setzt Ihr Euch hinters Steuer historischen Kriegsgeräts.

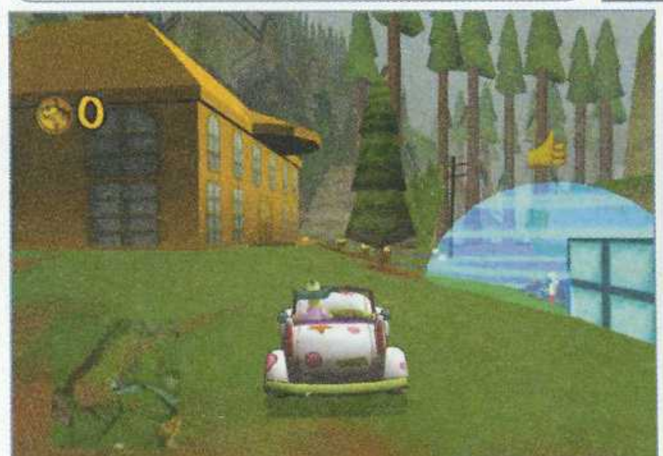


Nach der Landung in der Normandie kämpft Ihr Euch in "Allied Assault" durch Frankreich...



...und sichert als Vorhut z.B. diese Brücke für Eure nachrückenden Kameraden (alle Bilder PC).


Voller Durchblick: Microsofts Entwickler-Hardware ist momentan zweifellos das schönste unter den Next-Generation-Dev-Kits.



Seht selbst: Im oberen Bild kurvt Homer auf der Microsoft-Hardware, im unteren auf der PS2 durch Springfield.


Fan-Traum: Die firmeneigene EA-Sportsbar quillt vor signierten Gegenständen über.


"The Simpsons Road Rage" durfte im direkten Vergleich auf Xbox und PS2 gezockt werden

unzähligen Szenarien wie Dschungel, Schneelandschaft oder mittelalterlichem Fort tuckert Ihr in abgedrehten Gefährten herum und versucht, Eure Gegner mit Explosivmaterial, Holzhammer und anderen Utensilien zu plätten. Der Arenakampf gestaltet sich zwar furchtbar chaotisch, dafür ist die Grafik schnell und erheblich bunter als in der matschig braunen E3-Version. Interessanter sieht dennoch **The Simpsons Road Rage** aus: Nach den unzähligen missglückten Versuchen, die berühmte Fernsehfamilie in ein ansprechendes Videospielformat zu quetschen, scheint die Rechnung diesmal aufzugehen. "Ich wollte ein Simpsons-Spiel machen, das nicht nervt.", so die Prämisse des Produzenten Carey du Gray von Radical Entertainment. Und glücklicherweise erfüllt sich dessen Vorgabe – dank enger Zusammenarbeit mit Simpsons-Schöpfer Matt Groening und Anlehnung an ein populäres Spielprinzip. "Simpsons Road Rage" ist nämlich nicht mehr und nicht weniger als ein "Crazy Taxi"-Klon: Als einer von 21 Charakteren der TV-Serie (samt individuellen Fahrzeugen) düst Ihr durch eine riesige Comiclandschaft, zu deren Durchquerung Ihr ohne Fahraufträge schon eine Viertelstunde bräuchtet. Fans der Serie finden unzählige Versatzstücke aus beinahe allen Episoden, zudem werden in der deutschen Fassung etwa 3.000 Zeilen Text der Originalsprecher zu hören sein. Auch dieser Titel erscheint für drei Systeme, allerdings war von der Gamecube-Version noch nichts zu sehen. Dafür durfte die PS2-Fassung direkt verglichen werden: Diese besaß zwar kräftigere Farben, schreckte aber durch heftige Pop-Ups, zähen Spielfluss und auffällige Kantigkeit.


21 Figuren dienen als Chauffeure, wer nicht am Steuer sitzt, kommt als Fahrgast zum Einsatz.

Piraten-Paradies


Von der Hauptfigur Black Kat wurden diverse Gips-Studien gefertigt

LANGE IST'S HER, dass Westwood der Konsolenlandschaft Beachtung geschenkt hat. Nachdem in den letzten Jahren gerade mal die Umsetzungen des PC-Strategiebestsellers "Command & Conquer" auf PSone bzw. N64 erschienen, wird der nächsten Videospielgeneration nun mehr Aufmerksamkeit gegönnt. Die Segel setzt die EA-Tochter auf Xbox und PS2 mit "Pirates of Skull Cove"– lustigerweise war die Basis des Projektes eine Online-Segelschiff-Simulation für den PC. Mittlerweile ist das Wellenpflügen in der Karibik aber nur noch die halbe Arbeit, etwa 50 Prozent des Spiels finden auf insgesamt zwei Dutzend Inseln statt. Ihr schlüpft in die Rolle der Piratenbraut Black Kat, mit der Ihr in Third-Person-Perspektive Degengefechte mit buckligen Matrosen und Riesenkrabben austragt sowie nach Schätzen sucht. Im Gegensatz zu der auf der E3 vorgestellten Version sehen die Land-Level nun erheblich hübscher aus. Auch an den Animationen der vollbusigen Heldin wurde gefeilt: Im Westwood-eigenen Motion-Capturing-Studio stellte sich das "V.I.P."-Stunt-Double Pamela Andersons für die Bewegungsaufnahmen zur Verfügung.

DIE ERFÜLLUNG VON AUFTRÄGEN und die Suche nach Schätzen füllt langsam die Börse Eurer Heldin, das Geld wird in die Ausstattung oder den Kauf neuer Schiffe gesteckt. Mit zwölf unterschiedlichen Seglern könnt Ihr im Lauf des Spiels durchs Meer schippern – vom knarzenden Seelenverkäufer bis zur prächtigen Galleone. Auf hoher See lassen Xbox wie PS2 die Grafikmuskeln spielen. Die herrlich detailreichen Schiffe treiben über die nicht minder hübschen Wellen, bei Seegefechten fliegen unzählige Kleinteile und Planken durch die Gegend, Explosionseffekte und Pulverdampf verwöhnen das Auge. Ein ausgebildeter Segler müsst Ihr zum Meistern der salzigen Untiefen allerdings nicht sein: Bei der Steuerung des Schiffs ist Simpelmechanik und -physik, bei den Kämpfen pure Action angesagt. PS2-Nutzer finden Ihr feuchtes Grab bereits im Winter, die Xbox-Version könnte rechtzeitig zum Europastart fertig werden.

Mal schwingt Ihr den Degen, mal lasst Ihr die Kanonen knallen: "Pirates of Skull Cove" (Xbox).





Unscheinbar liegt das "Command & Conquer"-Hauptquartier am Stadtrand der US-Vergnügungsmetropole Las Vegas. In dem weitläufigen Gebäude ist auch ein komplettes Filmstudio untergebracht. In der Maske liegen gerade Utensilien für Motion-Capture-Aufnahmen herum.

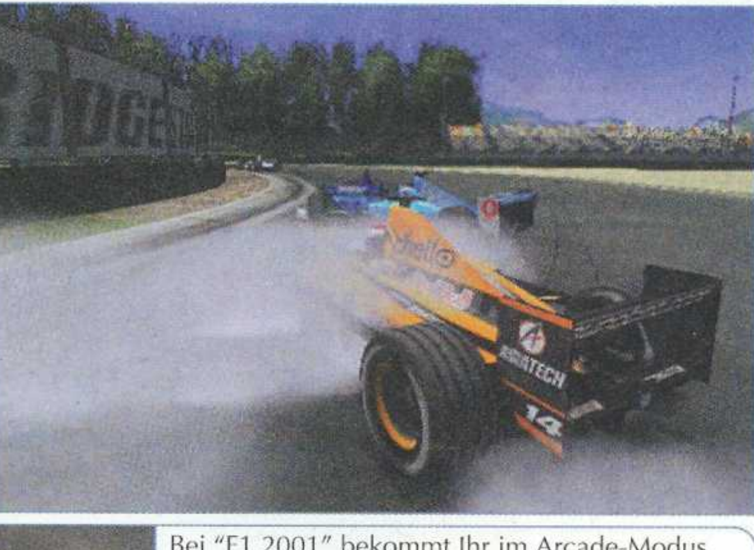
PS2-Sport, die Zweite

Zwar werden es wohl die meisten Dauerserien von EA Sports auch auf Xbox und Gamecube schaffen (so lassen sich schließlich die teuren Rechte ordentlich

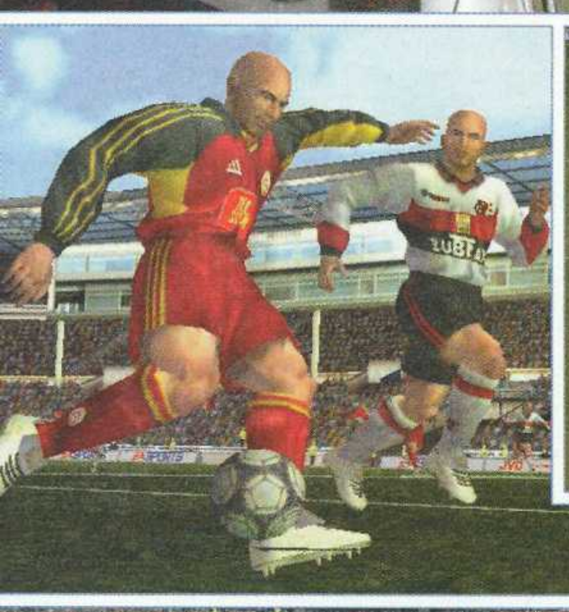

Wahrscheinlich nicht für Europa: "Nascar Thunder 2002" bietet US-Rennzirkus in toller Optik.



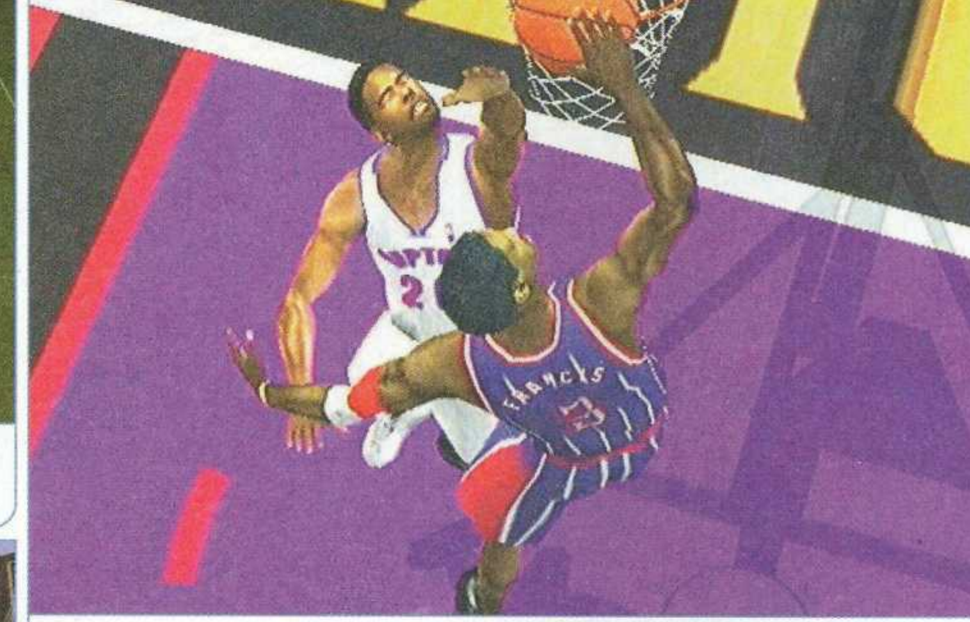




Bei "F1 2001" bekommt Ihr im Arcade-Modus einen Rückspiegel spendiert (links), Grafikfetischisten freuen sich über schicke Effekte.



Nicht nur schöner, sondern besser: "FIFA 2002" bietet ein neues, gewöhnungsbedürftiges Passsystem.



Im Gegensatz zum innovativen "NBA Street" bleibt sich die Basketballsimulation "NBA Live" treu – außer einigen Athleten gibt's kaum Neues.





"Madden NFL 2002" auf Gamecube (links) und PS2: Auf diesen dezent geschönten Bildschirmfotos sind die momentanen Qualitätsunterschiede leider kaum zu erkennen.

ausschlachten), im EA-Hauptquartier selbst wurden aber beinahe ausschließlich die PS2-Updates von "FIFA", "NHL" & Co. präsentiert. Während weder die 2002-Versionen von **NHL** noch von **NBA** einen bleibenden Eindruck hinterließen, stach **F1 2001** aus dem Lizenzsumpf heraus. Zur früheren Fassung, die wir Euch in der letzten MAN!AC kurz vorstellten, hat sich optisch einiges geändert: Echtzeit-Spiegelungen auf der Bolidenkarosserie und wunderschöne Wettereffekte (die Verhältnisse können sich übrigens während eines Rennens ändern) erfreuten das Auge, jetzt müssen nur noch die sporadischen Slowdowns beseitigt werden. Beim neuen **FIFA 2002**, das im Oktober in den Handel kommen soll, wurde dagegen mehr an der Mechanik gefeilt. Besonders über ein aufgebohrtes Pass-System freuen sich Profikicker: Nicht nur, dass Ihr die Stärke und Richtung des Balls nun vollkommen frei bestimmt, Ihr könnt auch die Wege Eurer Vordermänner einblenden und in deren Lauf hineinspielen. Zu dem üblichen Ligagebolze bekommt Ihr etliche Nationalteams und die WM-Vorrunde geboten – aus der WM selbst wird nach gewohnter EA-Produktpolitik wohl ein eigenständiges Vollpreisspiel werden.

Einen Eindruck weiterer EA-Produkte, die Ihr Ende 2001/Anfang 2002 auf Euren Systemen spielen dürft, findet Ihr in den Kästen, die folgende Doppelseite widmet sich zudem dem neuesten Bond-Titel "007 Agent under fire". *sf*



Sämtliche EA-Titel wurden in der firmeneigenen Basketball-Halle präsentiert

Kommende EA-Spiele

Name	Genre	Veröffentlichung
007 Agent under fire	Action/Rennspiel	Oktober
Cel Damage	Actionspiel	November
F1 2001	Rennspiel	Oktober, November
FIFA 2002	Sportspiel	Oktober, November, März 2002
Harry Potter & the Sorcerers Stone	Abenteuer	4. Quartal
Madden NFL 2002	Sportspiel	3. Quartal, November
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	2002
Medal of Honor: Fighter Command	Actionspiel	2002
Medal of Honor: Frontline	Ego-Shooter	1. Quartal 2002
Nascar Thunder 2002	Rennspiel	Oktober, November
NBA Live 2002	Sportspiel	4. Quartal
NHL 2002	Sportspiel	4. Quartal
Pirates of Skull Cove	Abenteuer/Reaktion	Dezember, 1. Quartal 2002
SSX Tricky	Sportspiel	4. Quartal
The Simpsons Road Rage	Rennspiel	4. Quartal

Lang dauert's nicht mehr: Das nächste "NHL"-Update testen wir wahrscheinlich in der kommenden Ausgabe.



Planet der Schurken

007 kehrt zurück: Ohne eine Filmvorlage im Rücken nehmt Ihr's in "Agent under fire" mit den Halunken dieser Welt auf.


Zu den hübschen Effekten zählen auch knackige Explosionen: Hier jagt Ihr ein paar Benzinfässer im Hafen von Hongkong in die Luft.




Bevor Ihr die CIA-Kollegin vom U-Boot rettet, sondiert Ihr durch Euer Sniper-Gewehr die Lage.

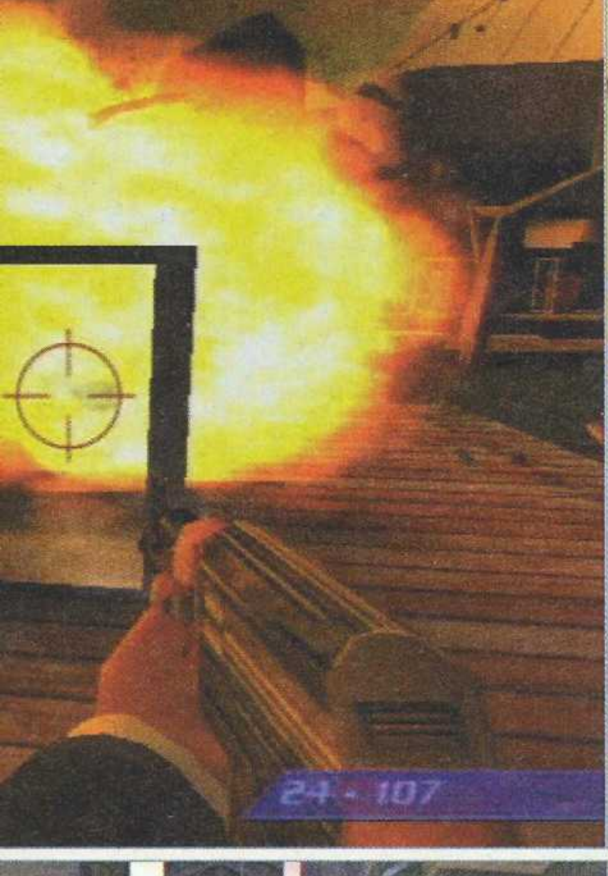
Electronic Arts weiß, was dem smarten britischen Agenten und seinen Fans gefällt: Furiose Feuergefechte, elegante Luxuswagen, cooles High-Tech-Spielzeug und natürlich jede Menge Vertreter lasziver Weiblichkeit. Bei "Agent under fire" bekommt Ihr zum ersten Mal all diese Ingredienzien eines echten 007-Abenteuers in einem PS2-Spiel serviert.

Im Gegensatz zum letzten EA-Titel mit dem Veteranen seiner Majestät – "The World is not enough" (N64, PSone) – basiert die neue Episode allerdings nicht auf einem bestimmten Streifen. Vielmehr wurde in Zusammenarbeit mit Rechteinhaber MGM eine Geschichte gestrickt, die so auch im Kino Bestand hätte. Im Einsatz gegen Weltterroristen und marxistische Despoten reist Ihr um die halbe Welt, eine Ölplattform im chinesischen Meer, Bukarest und die Schweizer Alpen liegen beispielsweise auf Eurer Route. Den Beginn macht die ehemalige britische Kronkolonie Hongkong: Eine fesche CIA-Agentin wurde von einem machtlüsternen Ganoven verschleppt, und wer könnte die Dame aus dem schwer bewachten Nest des Kriminellen wohl eher befreien als Bond. Mit der Walther PPK in der Hand macht Ihr Euch Ego-Shooter-typisch ans Werk – allerdings mit zwei Einschränkungen. Zum einen ist der Metzelfaktor niedrig: Da die 007-Filme nicht vor Brutalität triefen, gebahrt sich auch das Spiel jugendungefährdend, weder Blut noch grausame Todesanimationen bekommt Ihr zu Gesicht. Zum anderen stoßt Ihr auf eine ganze Handvoll Lösungswege. Augen-zu-und-durch-Geballer ist nur eine Option, Ihr könnt auch an Euren Feinden vorbei schleichen, über Dächer oder Dschunken springen und die Basis über einen Lüftungsschacht infiltrieren. Für solcherlei Aktionen und den Gebrauch von Agentenwerkzeugen wie einer Infrarotbrille zum Sichten von Lichtschranken oder einem Kletterhaken bekommt Ihr Bond-Punkte gutgeschrieben, mit denen z.B. Multiplayer-Karten und -Charaktere freigeschaltet werden. Diese verwendet Ihr in Deathmatch-Gefechten oder cleveren Mehrspieler-Varianten wie 'Beschütze bzw. Töte eine Zielperson' im Zweier- und Vierersplitscreen.


Wie in "MGS 2" dürft Ihr in den weitläufigen Szenerien allerlei Inventar zerballern. Vergesst über Eurer Zerstörungswut aber nicht, auch die Wachmannschaften aufs Korn zu nehmen.

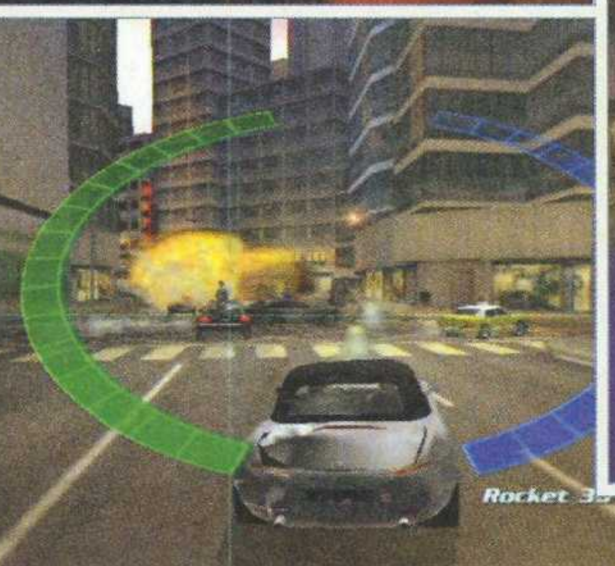
Doch Geballer ist nicht alles: Auf wohlgeformte Polygon-Weiblichkeit stoßt Ihr in den Zwischensequenzen, auf die nicht


Ästhetische Optiken: In der Orchideenzucht erledigt Ihr die Schergen eines kriminellen Naturfreundes, im Badezimmer wagt Ihr einen Blick auf ein Bond-Girl.





Als echter 'Geheim'-Agent nutzt Ihr alle Möglichkeiten, ohne Aufsehen in die gute Stube des Gegners zu gelangen.





Da kommen Q die Tränen: Mit Raketenwerfer und Maschinengewehr erwehrt Ihr Euch in actionreichen Fahrsequenzen dem Fuhrpark des Feindes.

minder reizvollen Blechträume (wie den Aston Martin DB5) in vier Rennszenarien. Da für diese extra die "Need for Speed"-Entwickler hinzugezogen wurden, gerät die Raserei nicht zum plumpen Bonuszeitvertreib, sondern bildet einen vollwertigen Spielanteil. So düst Ihr in fast ruckelfreier Optik durchs nächtliche Bukarest und nutzt Ölwerfer, Raketen und Maschinengewehr, um Fahrzeuge und Helikopter der Halunken im Dutzend auszuschalten. Noch fetziger ist eine Einlage, die schwer an "Golden Eye" erinnert: Mit einem Panzer rast Ihr durch die Stadt – dank CPU-Fahrer könnt Ihr Euch seelenruhig an einer heftigen Zerstörungsorgie verlustieren.

"Agent under fire" scheint ein rundum gelungenes 007-Abenteuer zu werden, das geschickt verschiedene Genres vermischt. Allein etwas fade Texturen und flimmernde Kanten trüben noch etwas den imposanten Eindruck. *sf*

AGENT UNDER FIRE



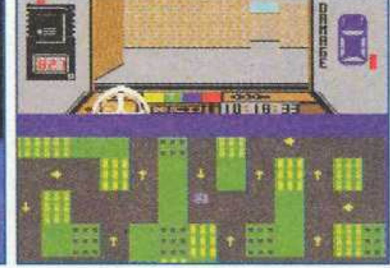
GENRE	ACTION/RENNSPIEL
HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
D-RELEASE	OKTOBER

Spannende Mischung aus taktischem Ego-Shooter und actionreichem Rennspiel: Bereist als James Bond den halben Erdball und trefft auf harte Gegner, hübsche Frauen und teure Schlitten. Viel Flair, aber technisch noch nicht optimal.

Lizenz zum Ausschlachten

SEIT 1962 DURFTE DER britische Meisteragent bereits 19 mal auf der Leinwand irren Fieslingen und hübschen Damen nachstellen – genug Hintergrundstoff also für jede Menge Bond-Spiele jeglicher Couleur. Die Hochzeit lizenzierter 007-Software lag in der zweiten Hälfte der 80er-Jahre: Der englische Entwickler Domark, spezialisiert auf Homecomputerversionen von Tengen/Atari-Arcadespielen und Kinofilmversoftungen, brachte einen Bond-Titel nach dem anderen auf den Markt. So erschienen für 8- und 16-Bit-Rechner Umsetzungen seinerzeit aktueller Streifen wie "The living daylights" und "License to kill", aber auch Verwurstungen antiker Bondabenteuer wie "The spy who loved me" oder "Diamonds are forever". Meist handelte es sich um recht gelungene Genremixturen aus Action, Rennspiel und Geschicklichkeitsprüfungen, die sich im Leveldesign an der Handlung des jeweiligen Films orientierten. Der Konsolenwelt machte Mr. Bond bereits 1983 seine Aufwartung: Das Atari VCS wurde von Parker mit dem miesen "Moon Patrol"-Klon "James Bond 007" gestraft. Ein weiterer Parkertitel zum Film "Octopussy" erblickte wegen des Videospiel-Crashes 1984 nie das Licht der Welt. Nachdem auch das von Tengen geplante "License to kill" für NES Ende der 80er gestorben war, wurde es lange still um die Bond-Thematik. Erst Rare reaktivierte die Agentenlizenz 1996 für ihre indizierte Ego-Ballerei "Golden Eye". Seit 1999 macht EA in Bond: Auf PSone erschienen bislang der Actionmix "Tomorrow never dies", das Rennspiel "007 Racing" und der Ego-Shooter "The world is not enough" – letzterer wurde auch fürs N64 umgesetzt.







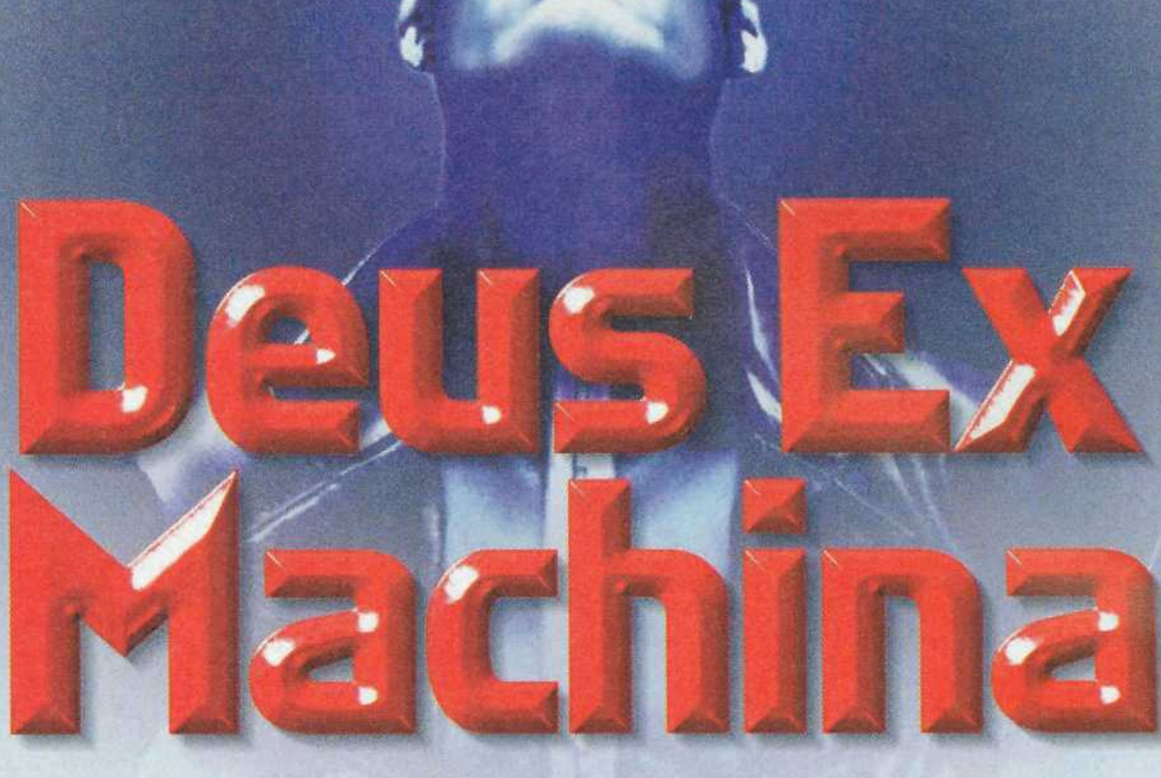
"James Bond 007" gab's für Atari 2600 und 5200 (rechts) sowie Colecovision. Domark brachte z.B. "A view to a kill" (Mitte, C64), Sega entwarf 1996 einen "Golden Eye"-Flipper.


CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2
© CAPCOM CO., LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.LTD. RESIDENT EVIL is a trademark of CAPCOM CO LTD. ALL RIGHTS RESERVED. " " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.



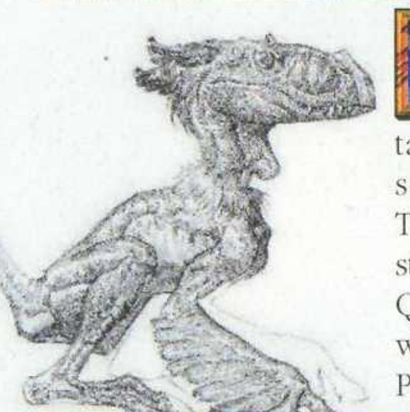
DAS LEBEN OHNE RESIDENT EVIL.
PlayStation 2
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
X
CAPCOM
HORROR WIE NIE.


Je nach Eurem Verhalten ist die medizinische Assistentin entweder zu einem kleinen Plausch bereit oder zückt ihre Waffe



Deus Ex Machina

Der PC-Bestseller des vergangenen Jahres bald auf der PS2: MAN!AC besuchte die Entwickler von "Deus Ex".



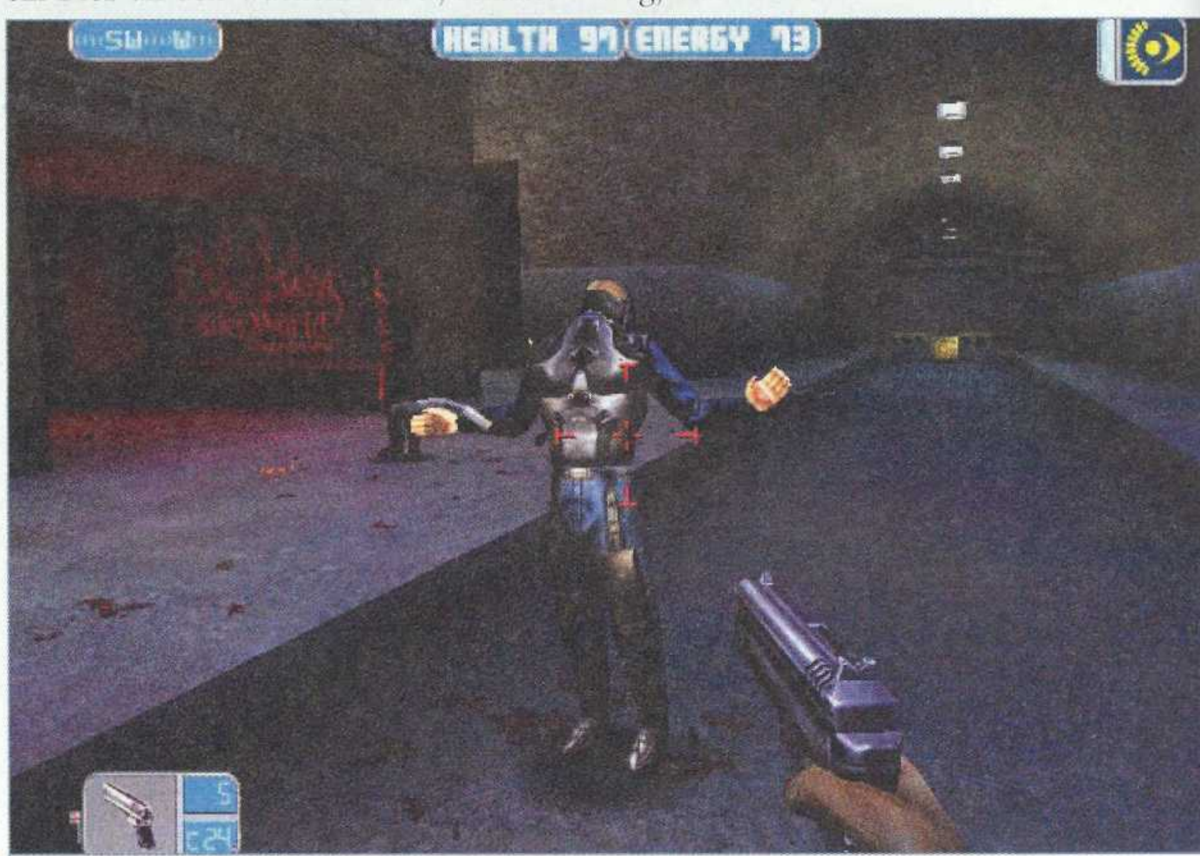
Action, Strategie, Adventure oder Rollenspiel? Die PC-Fachpresse tat sich im Sommer letzten Jahres schwer, das jüngste Werk der Eidos-Tochter Ion Storm in eine Schublade zu stecken. Einig war man sich aber bei der Qualität des Titels: "Deus Ex" wurde weltweit mehr als 30 mal zum besten PC-Spiel 2000 gewählt.




Können Eure Gegner nicht mit adäquater Waffengewalt kontern, ziehen sie sich zurück.

"Ultima"-Mitdesigner Warren Spector betont zwar, dass "Deus Ex" die Arbeit seines gesamten Teams war, seine Vision eines "Rollenspiels für das nächste Millenium" legte er aber bereits im Herbst 1997 in einem Manifest nieder. Als Inspirationsquellen für seine Verschwörungstheorien zog er u.a. die Fernsehserie "Akte X", aber auch die damals weit verbreitete Angst vor dem neuen Jahrtausend heran. So bleibt Eure Aufgabe im Spiel zunächst unklar: Euer Alter Ego J.C. Dent, ein mit modernster Nanotechnologie ausgerüsteter Agent der Antiterror-Organisation UNATCO, soll dafür sorgen, dass das Heilmittel Ambrosia dort landet, wo es benötigt wird – nicht nur bei den oberen Zehntausend, sondern auch in den Elendsvierteln, den wahren Epidemieherden des 'Grauen Todes'. Was Ihr zu diesem Zeitpunkt noch nicht wisst: Eine Geheimloge der Organisation ist ebenfalls hinter Ambrosia her.

Auch wenn die Handlung linear abläuft, liegt es ganz an Euch, wie Ihr die Missionen bestreitet. Schleicht Euch z.B. wie ein Dieb an den Wachen vorbei, schaltet Computerterminals sowie Alarmsysteme aus, oder eröffnet ganz lapidar mit der Waffe das Feuer. Je nach Eurem Verhalten verändert sich der weitere Lösungsweg, was "Deus Ex" auch beim zweiten



Links oben seht Ihr den Kompass, links unten Eure momentan gewählte Waffe, die Munition und verbleibende Magazine. Die Energieanzeigen (oben, rechts) werden noch geändert.



"Deus Ex in den kleinen PS2-Speicher zu quetschen,

Ion-Storm-Mitgründer John Romero ließ dem heutigen Studioboss Warren Spector freie Hand: "Verwirkliche das Spiel Deiner Träume", meinte Romero, und Spector tat es. Dass sich die Entwicklung von "Deus Ex" über zweieinhalb Jahre hinziehen würde, hätte sich wohl keiner der beiden träumen lassen.

Wie lässt sich die Design-Philosophie von Ion Storm beschreiben?

WARREN SPECTOR: Wir liefern nur das Grundgerüst, d.h. den Inhalt. Die eigentliche Kontrolle überlassen wir dem Spieler. Er selbst soll entscheiden, welchen Weg er einschlagen, welche Gegenstände er aufsammeln, welche Eigenschaften er verkörpern möchte. Er soll ein Bestandteil der Spielewelt werden.

Und was bedeutet dies am Beispiel von "Deus Ex"?

WARREN SPECTOR: "Deus Ex" läuft manchmal sehr rasant ab, es gibt aber auch viele strategische Elemente und Passagen im Spiel, in denen man mit Bedacht vorgehen muss. Es gibt nämlich nicht nur einen Weg für die Lösung eines Problems, sondern drei, vier oder noch mehr. Wir liefern ein eigenes Universum, in dem der Spieler sich frei austoben kann. Erst gestern hatte ich eine heftige Diskussion mit einem unserer Betatester über die beste Waffe im Spiel. Er spielt mit einer Waffe, die ich selbst überhaupt nicht verwende. Genau das ist das Schöne an "Deus Ex". Es gibt keinen fest vorgebenen Lösungsweg. Ein Spiel ist schließlich kein Kinofilm, den man bloß passiv konsumiert.

Ion Storm hat bisher nur für PC entwickelt...



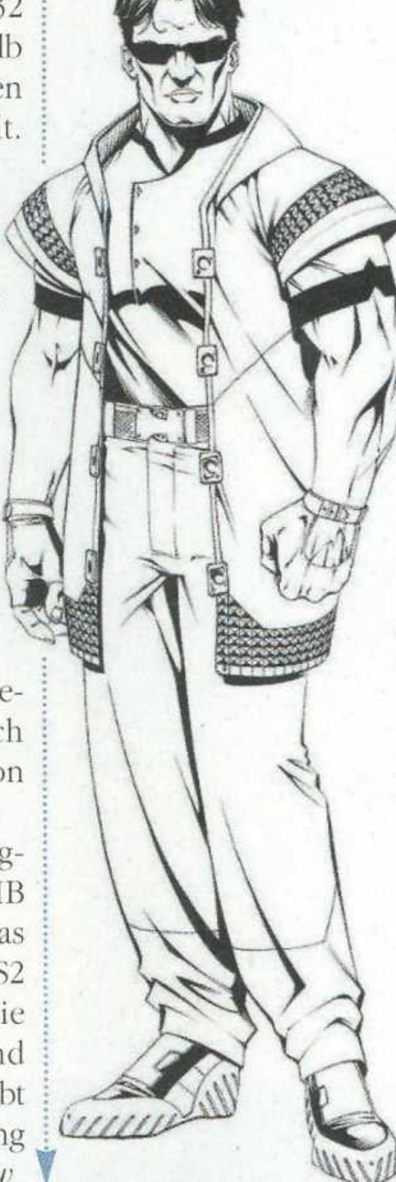
Sei es Pistole (links), Flammen- (oben) oder Granatwerfer (rechts) – jede Eurer Waffen lässt sich in vier Stufen verbessern.

Durchspielen interessant macht. Bemerkenswert: Ihr sammelt nicht nur Waffen, Munition und Gegenstände, sondern verbessert allmählich auch Eure Fähigkeiten und Cyber-Implantate. Erwerbt Ihr z.B. die Kunst des Hackens, erhaltet Ihr Zugriff auf Computer-Netzwerke und E-mails, deaktiviert Sicherheitskameras und öffnet verschlossene Türen. Oder Ihr macht Euch mit Hilfe von Implantaten resistent gegen radioaktive Strahlung, schützt Euch mit einem EMP-Schild und lernt, schneller zu laufen oder weiter zu springen. Je nach bewältigter Primär- oder Sekundäraufgabe (aber nicht für erledigte Gegner) vergibt das Spiel Erfahrungspunkte, die Ihr nach Belieben verteilen könnt. Einen Überblick über bereits erworbene Fähigkeiten, Gegenstände usw. verschafft Ihr Euch in den Menüs. Außerdem führt das Spiel Logbuch über alle Gespräche.

Mit der Steuerung via PS2-Controller ist Entwickler Ion Storm noch nicht ganz zufrieden. "Wir experimentieren noch etwas damit. Letztendlich werden wir wohl einige unterschiedliche Varianten anbieten", meinte Studioboss Warren Spector bei unserem Besuch. Etwas Einspielzeit vorausgesetzt, kommt man aber auch mit der jetzigen Variante (beide. Analogsticks werden unterstützt) sehr gut zurecht. "Eine echte Hürde war für uns aber der geringe Arbeitsspeicher der PS2", gab Spector zu verstehen: "Auf dem PC können wir frei schalten und walten, auf der PS2 haben wir nur 32 MB zur Verfügung. Deshalb haben wir einige Szenarien der PC-Version aufgeteilt. Die Karte mit der Freiheitsstatue in New York z.B. besteht nun aus fünf einzelnen Schauplätzen, zwischen denen man mit Teleportern hin und her wechselt. Wir haben uns für diese Lösung entschieden, weil wir die Areala nicht verkleinern wollten". Nebeneffekt: Die Ladezeiten werden kürzer. Aber auch die Charaktere sehen auf der PS2 etwas feiner aus – echte Motion-Capture-Animationen als Vorlage und deutlich mehr Polygone als bei der PC-Version zahlen sich aus.



Zu lange gezögert: Für Euer Scharfschützen-Gewehr ist es hier bereits zu spät.



Auf der E3-Messe war "Deus Ex" lediglich auf Sonys Tool-Box (mit 48 MB Speicher) zu sehen. Mittlerweile läuft das Spiel auch auf einer handelsüblichen PS2 stabil. Da nur noch das Intro und die Implementierung einiger Waffen und Gegenstände auf dem Plan stehen, bleibt den Entwicklern bis zur Veröffentlichung noch genug Zeit für den Feinschliff. *mw*



Schleicht Euch entweder vorsichtig an (links) oder eröffnet gleich das Feuer (rechts)

DEUS EX

PS2

GENRE	3D-ACTION-RPG
HERSTELLER	EIDOS
D-RELEASE	DEZEMBER

Einer der vielversprechendsten PS2-Titel des Jahres: Äußerst detailverliebter, innovativer Agententhriller, in dem Ihr den Spielverlauf selbst bestimmt. Keine Grafik-Bombe, dafür tiefgründig und taktisch fordernd.

war ähnlich wie Ultima 6 auf den Commodore 64 umzusetzen."

WARREN SPECTOR: Das ist eigentlich nicht ganz richtig. Unser "Deus Ex"-Projektleiter Harvey Smith hat früher als Betatester an "Super Wing Commander" auf dem 3DO gearbeitet (lacht). Im Ernst: Die Konsolen waren in der Vergangenheit einfach nicht leistungsfähig genug für die Projekte, die uns vorschwebten. Mittlerweile hat sich die Situation aber grundlegend verändert. Wir haben mit PS2, Xbox und Gamecube endlich Systeme, auf denen wir unsere Ideen verwirklichen können.

Das heißt, Ihr entwickelt in Zukunft für alle Systeme?

WARREN SPECTOR: Electronic Arts praktiziert dies bereits seit Jahren – mit Erfolg. Wir entwickeln unsere Spiele grundsätzlich unabhängig von der Plattform. Weshalb sollten wir einen erfolgreichen PC-Titel wie "Deus Ex" nicht auch den Leuten, die keinen PC besitzen, zugänglich machen? Spieler wissen einen wirklich guten Titel immer zu schätzen, egal auf welchem System es zuerst erschienen ist.

Was sind Eure nächsten Projekte?

WARREN SPECTOR: Wir arbeiten an drei Spielen gleichzeitig: "Deus Ex 2" sowie "Thief 3" auf dem PC, und "Deus Ex" für PS2.

Früher haben wir immer nur ein Spiel entwickelt, aber bei mittlerweile mehr als 50 Leuten kann man mehrere Projekte parallel angehen. Vielleicht setzen wir "Deus Ex 2" und "Thief 3" später für die Next-Generation-Konsolen um, wer weiß?



Ion-Storm-Boss Warren Spector stolz vor seiner Vitrine mit (fast) allen Auszeichnungen für "Deus Ex"

Halbstark

Der Ego-Shooter-Referenz gelingt endlich der Sprung auf die Konsole: Wir haben eine Version des PS2-"Half-Life" (dt.) in die Finger bekommen.


Dank der praktischen Lock-On-Funktion zirkelt Ihr bequem um den Gegner herum und behaltet ihn trotzdem immer im Blickfeld – eine gelungene Hilfe für Tastatur- und Maus-Verweigerer.

Nach vollmundigen Ankündigungen, Release-Verschiebungen und dem vorzeitigen Tod der Dreamcast-Version ist es nun endlich soweit: "Half-Life" hält nach drei Jahren unangefochtener PC-Herrschaft Einzug in die Konsolenwelt. Bereits im November soll das fertige Spiel in den Läden stehen, PS2-Besitzer freuen sich auf eine originalgetreue Umsetzung.

Wie gehabt steuert Ihr den Wissenschaftler Gordon Freeman aus der Ego-Perspektive durch die weitläufigen Gänge des Black-Mesa-Forschungszentrums. Nach einem verunglückten Experiment bevölkern schmierige Aliens den Komplex und haben fast die gesamte Wach- und Wissenschafts-Mannschaft ausgelöscht. Zu allem Unglück mischt sich auch noch die Armee ein und stürmt mit einer Spezialeinheit die Anlage. Statt aber zur Rettung der bedrohten Menschen zu eilen, verfolgen die Militärs ihre eigenen Pläne und machen Jagd auf alles, was sich in den Black-Mesa-Katakomben bewegt.

Um in dem Chaos zu überleben, verlasst Ihr Euch auf einen gut gepanzerten Spezialanzug sowie die gebunkerten Waffenvorräte der Basis. Mit Shotgun, Multifunktions-Gewehr inklusive Granatwerfer oder diversen Alien-Waffen behauptet Ihr Euch gegen Soldaten und Außerirdische. Die Unterstützung von USB-Tastatur und -Maus garantiert eine optimale Steuerung, aber auch an Keyboardlose PS2-Besitzer wurde gedacht: Wie bei "Unreal Tournament" lenkt und schaut Ihr mit den Analog-Sticks, eine Auto-Aim-Funktion erleichtert präzise Schüsse. Zusätzlich könnt Ihr einen Gegner aufschalten und bewegt Euch dann – ähnlich wie in "Zelda" – immer um den gewählten Feind herum. Ausweichschritte, Sprünge und schnelles in die Hocke gehen sind so kein Problem, Ihr behaltet den Bösewicht stets im Visier. Auch die Hüpfeinlagen wurden vereinfacht: Wie im Jump'n'Run löst Ihr durch ein zweites Drücken des entsprechenden Buttons

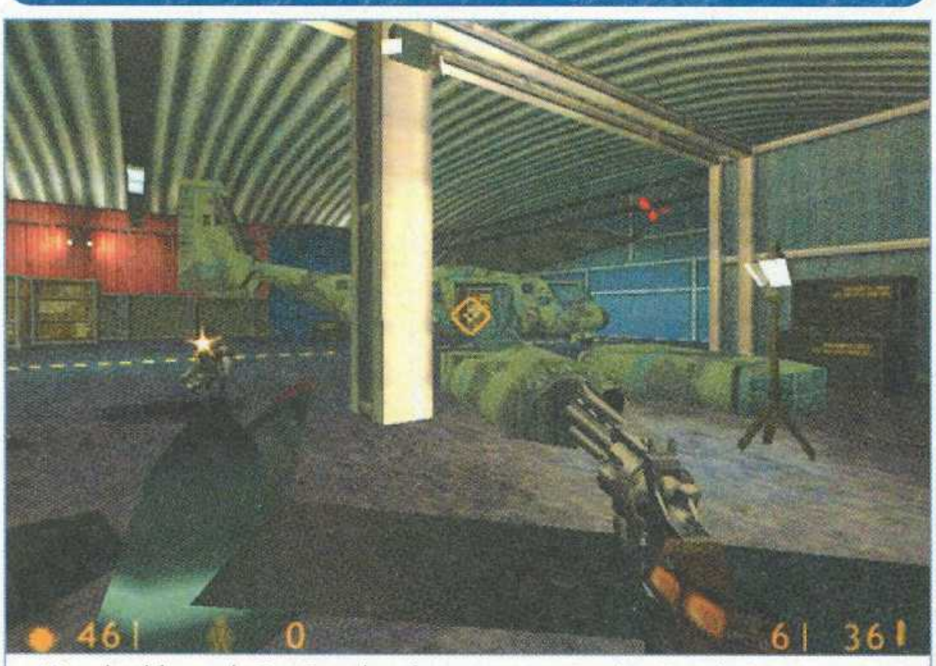

Rache ist süß: In höheren Leveln tobt Ihr Euch in der Heimatwelt der Außerirdischen aus.

HALF-LIFE (dt.)

GENRE	EGO-SHOOTER
HERSTELLER	VIVENDI
D-RELEASE	NOVEMBER 2001



Solide Umsetzung eines herausragenden Ego-Shooters: Aufgepeppte Optik, gelungene Pad-Steuerung und ein zusätzlicher Kooperationsmodus trösten über die Monate des Wartens hinweg.


Durchschlagend: Der Revolver hat zwar nur wenige Kugeln im Magazin, richtet dafür aber besonders viel Schaden an.






In "Half-Life" habt Ihr's genretypisch mit einer ganzen Feindarmee zu tun. Auf übermäßige Splattereffekte wir allerdings im Blick auf den Jugendschutz verzichtet.



Wo ist Ripley, wenn man sie braucht? Auch in "Half-Life" bemächtigen sich die Aliens fremder Wirtskörper – mit verheerenden Konsequenzen.



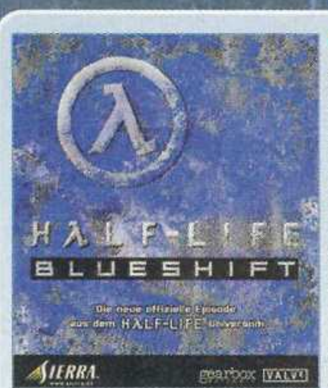


Aller Anfang ist schwer: Ein verbocktes Experiment (links) löst den ganzen Ärger aus.

einen weiteren Sprung aus. Wer sich trotz der gut gelungenen Steuerung nicht alleine in die "Half-Life"-Ballerei traut, freut sich über den PS2-exklusiven 'Decay'-Modus. Hier könnt Ihr zwölf neue Missionen per Splitscreen in Zusammenarbeit mit einem menschlichen Mitspieler lösen. Secrets wie Multiplayer-Karten und ein geheimer Charakter (Alien-Sklave) lassen sich dabei freizocken. Außerdem spendierte Entwickler Gearbox der Konsolenfassung eine grafische Generalüberholung: Die Figuren bestehen aus deutlich mehr Polygonen und bestechen durch realistischen Look. Ebenfalls neu sind ein Dutzend exklusive Multiplayer-Level – ob Ihr die nur im Vierer-Splitscreen oder auch per iLink spielen dürft, ist noch ungewiss. Genau wie die Überwindung der Ruckel-Bremse: Die Bildrate unserer Beta-Version schwankte zwischen 60 und 2 Frames, ein Zähler in der Bildecke entlarvte jedes Stottern. Das Versprechen einer vollwertigen PAL-Anpassung ohne Balken und Geschwindigkeitsverlust lässt allerdings hoffen – und das sind wir bei "Half-Life" ja schon gewohnt. *dm*



Volles Programm



Die "Blue Shift"-PC-Erweiterung war ursprünglich exklusiv für den Dreamcast geplant.

DAS PHÄNOMEN "HALF-LIFE" ist fast schon einzigartig in der Ego-Shooter-Geschichte. 1998 hauchte die storylastige Ballerei dem Genre auf dem PC neues Leben ein, dank intelligenter Gegner, spannender Handlung und fordernder Rätsel mauserte sich "Half-Life" zu einem der erfolgreichsten Titel der letzten Jahre. Zahlreiche Add-Ons und Internet-Modifikationen zeugen von der Beliebtheit des Spiels, die Erweiterung "Counter Strike" ist eines der erfolgreichsten Internet-Multiplayer-Spiele. Eine Konsolenumsetzung von "Half-Life" ist bereits seit langer Zeit im Gespräch, die in MAN!AC 10/2000 vorgestellte Dreamcast-Version wurde aber mittlerweile (obwohl sie nach Firmenangaben fertig war) gestrichen. Ebenfalls gestorben ist die "Blue Shift"-Variante, die eigentlich auf Konsole ihr Debüt geben sollte. Das Zusatz-Abenteuer von Wachmann Barney erschien unlängst auf dem PC, PS2-Besitzer müssen verzichten.



Artus-Saga

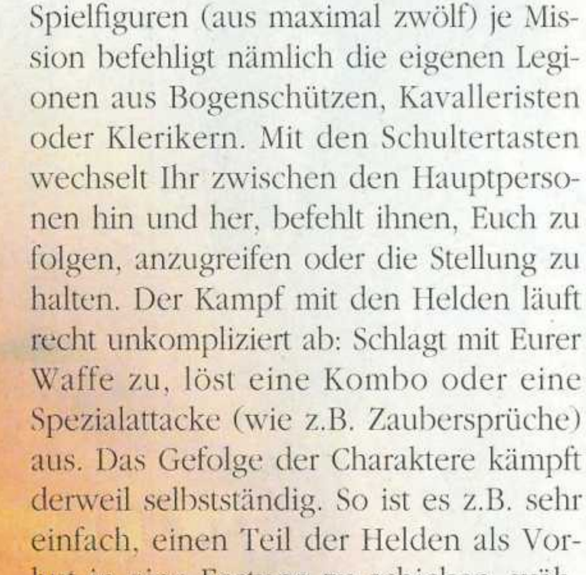
Die Ritter der Tafelrunde als Echtzeitstrategie-Spiel: MAN!AC war zu Besuch bei den Entwicklern von "Legion: The Legend of Excalibur".

Schon die Biographie der "Legion"-Entwickler 7 Studios lässt auf Qualität hoffen – vor allem, da es sich beim aktuellen Projekt um einen Echtzeit-Strategietitel handelt: Die Teammitglieder Erik Yeo und Lewis Peterson sind nämlich keine Geringeren als die ehemaligen Lead Designer bzw. Producer der Bestseller-Reihe "Command & Conquer".

Entwickler 7 Studios entfernt sich bei "Legion" inhaltlich etwas von der Artus-Legende

Das Schwert im Stein

Schlüpft also unter anderem in die Rolle von König Artus und sucht das legendäre Schwert Excalibur, der Magier Merlin und die Ritter der Tafelrunde (samt Gefolge) begleiten Euch natürlich gerne. Doch wer glaubt, er dürfe genreüblich ein ganzes Kontingent an Truppen führen, täuscht sich. Jede der vier Spielfiguren (aus maximal zwölf) je Mission befehligt nämlich die eigenen Legionen aus Bogenschützen, Kavalleristen oder Klerikern. Mit den Schultertasten wechselt Ihr zwischen den Hauptpersonen hin und her, befehlt ihnen, Euch zu folgen, anzugreifen oder die Stellung zu halten. Der Kampf mit den Helden läuft recht unkompliziert ab: Schlagt mit Eurer Waffe zu, löst eine Kombo oder eine Spezialattacke (wie z.B. Zaubersprüche) aus. Das Gefolge der Charaktere kämpft derweil selbstständig. So ist es z.B. sehr einfach, einen Teil der Helden als Vorhut in eine Festung zu schicken, während die anderen heimlich das Katapult erobern und auf den Feind ausrichten. Eine Karte am rechten Bildschirmrand (aber auch die getrennt aufrufbare Gesamtübersicht) leistet Euch hierbei einen wertvollen Dienst. Ungewöhnlich: Weder Recken noch Gegner besitzen eine Energieleiste über ihren Köpfen.



Jeder Eurer Ritter befehligt eine eigene Truppe – seien es Kleriker, Bogenschützen oder Schwertkämpfer. Hier teilt Ihr Euren Leuten mit, selbstständig anzugreifen.

Exklusiv für Konsole

Die erste Plattformwahl fiel für 7 Studios auf die PS2 (mittlerweile sind Xbox und Gamecube hinzugekommen), nicht zu-





Deckt bei einem Angriff von mehreren Seiten mit Eurem Schild und kontert mit einer Spezialattacke



Zaubersprüche zehren nicht nur an der Energieleiste des Feindes, sondern ziehen auch das Wäldchen in Mitleidenschaft.





Ein ungleicher Kampf: Gegen Eure mächtige Streitaxt haben die beiden Gegner nicht den Hauch einer Chance.



Als Vorhut bietet sich Euer Magier geradezu an. Mit seinen Zaubersprüchen schlägt er fast jeden Feind in die Flucht.

letzt wegen ihrer "viel gerühmten Multiplayer-Fähigkeiten". Ob "Legion" per iLink spielbar sein wird, ließ Lewis Peterson bei unserem Besuch indes offen. Das entsprechende Untermenü ist jedenfalls schon vorhanden. "Die PS2 war damals für uns (wie für alle anderen Entwickler) Neuland. Der Zeitpunkt sprach aber eindeutig für diese Konsole", so Lewis Peterson heute.

Konsolen-gerecht?

Im Gegensatz zu PC-Strategie-Schwergewichten setzt "Legion" auf eine simple, eingängige Steuerung und hektische Scharmützel. Kommt Ihr einmal nicht weiter, ebnet Euch der Magier Merlin mit Feuerbällen und Erdbeben den weiteren Weg. Taktisches Kalkül bleibt (zumindest in den ersten vier der geplanten 14 Missionen) ziemlich außen vor. Hier geht es nicht um das Errichten von Basen oder das Abbauen von Bodenschätzen, sondern um schnelle, gezielte Angriffe.

"Legion" ist nicht der einzige Titel der 7 Studios: Seit April 2000 überwacht Ex-"Battlezone"-Lead Designer George Collins ein zweites, noch geheimes Projekt. *mw*



'Viel Feind', viel Ehr': Ein Heilzauber bringt Eure Party wieder auf Vordermann.

Legion: The Legend of Excalibur







GENRE	STRATEGIE
HERSTELLER	MIDWAY
D-RELEASE	DEZEMBER

Mittelalterliches Echtzeitstrategie-Spiel von den "Command & Conquer"-Machern. Einsteiger-freundlich, aber fesselnd.

"Für eine Legende brauchen wir keine Lizenzgebühren zu bezahlen."

MAN!AC unterhielt sich mit 7-Studios-Boss Lewis Peterson. Der Videospiele-Veteran verfehlte 1983 um Haaresbreite das "Tron"-Finale in New York.

Weshalb hast Du mit Erik Yeo Westwood verlassen und eine eigene Firma gegründet?

LEWIS PETERSON: Westwood war sehr daran interessiert, uns zu halten. Wir arbeiteten nämlich gerade an "Command & Conquer: Operation Tiberian Sun". Wir wollten aber etwas ganz Neues machen, das Echtzeitstrategie-Genre in eine neue Richtung bewegen. Bei einer derartig großen Firma wie Westwood wäre das nicht möglich gewesen. Wir würden dort auch heute noch "C&C"-Spiele machen.

Du bist vor allem durch Deine PC-Spiele bekannt geworden. Wird "Legion" später auch für den PC umgesetzt?

LEWIS PETERSON: Nein, wir haben "Legion" ausschließlich für Konsole, d.h. vorerst für die PS2 konzipiert. Es ist zwar noch nicht offiziell, aber später werden wir das Spiel auch für die Xbox und den Gamecube bringen.

Wie sieht es mit den Rollenspiel-Elementen aus?

LEWIS PETERSON: Die RPG-Elemente stehen eigentlich nicht im Vordergrund. Unsere primäre Absicht war es, ein leicht zugängliches Echtzeitstrategie-Spiel für Konsole zu schreiben. Trotzdem ist es sehr wichtig, dass man sich um seine Party kümmert. Die Charaktere horten Waffen und Gegenstände wie Schwerter, Schilde, Rüstungen, Amulette oder Ringe, und sammeln Erfahrungspunkte – sei es im Kampf oder durch das Erfüllen von Aufgaben. Später werden die Figuren zum Ritter geschlagen und nehmen an Artus' Tafelrunde Platz.

Hier geht's lang: Eure Party hilft Artus gerne bei der Suche nach dem sagenumwobenen Schwert Excalibur.

Es gibt aber keine Basis oder Ressourcen im eigentlichen Sinn.

LEWIS PETERSON: Das ist richtig. Unsere Ressourcen sind die Truppen, d.h. die "Legionen" der zwölf Ritter. Im Mittelalter haben die Ritter schließlich auch nicht in der Hitze des Gefechts einen Bauzaun errichtet. Konsolen-Spieler wollen einfach einen schnellen Einstieg ins Spiel und wünschen sich möglichst bald Erfolgserlebnisse.

Entfernt sich "Legion" inhaltlich sehr von der Vorlage?

LEWIS PETERSON: Wir erlauben uns schon einige Freiheiten, was die Legende betrifft, damit das Spielerlebnis insgesamt flüssig bleibt. Im Grunde gehen wir in eine ähnliche Richtung wie der Film "Excalibur". Es gibt aber auch einige Elemente im Spiel, die sowohl Artus- als auch Fantasy-Fans im allgemeinen ansprechen.

Tempelräuber: Kapitän Rhama Sabrier entdeckt auf seinen Inselstreifzügen die Überreste längst vergessener Kulturen.

Jäger des verlorenen Schatzes

WORK in PROGRESS

Confounding Factors 3D-Abenteuer nimmt Kurs auf Xbox und Gamecube – die neue Genre-Referenz?



Toby Gard hat eigentlich keinen Grund, so skeptisch zu gucken: Sein Projekt "Galleon – Islands of Mystery" ist mittlerweile auf Zielkurs.

Die Geschichte von "Galleon" ist lang und voller Wendungen: 1997 trennen sich "Tomb Raider"-Macher Toby Gard und Paul Douglas von Core Design und gründen Confounding Factor. Während Lara Croft zur Videospielikone aufsteigt, werkeln die Abtrünnigen an einem frischen Konzept. Außer PC-Bildern war in den letzten Jahren jedoch wenig davon zu sehen. Dann die Überraschung auf der E3: "Galleon" erscheint für Xbox, Gamecube und PC, PS2 und Dreamcast gehen leer aus.

Seemannsgarn

Der edelmütige Seefahrer Rhama Sabrier wird von einem angesehenen Heiler und Magier in die blühende Küstenstadt Akbah geladen. Der Medizinmann ist auf die Reste eines antiken Schiffes gestoßen. Im Inneren des mysteriösen Fundes vermutet der Quacksalber einen Schatz mit übernatürlichen Kräften. Leider ist der machthungrige Heiler nicht in der Lage, das Geheimnis des Wracks zu lösen. Und so engagiert er Kapitän Rhama, der als mutiger Abenteurer bekannt ist.

In der Rolle von Rhama Sabrier erforscht Ihr fortan sechs gigantische Inselwelten mit zahllosen Dörfern, Wäldern, Höhlen, Lagunen, Tempelanlagen und geheimen Abschnitten. Die ersten Screenshots und Videos direkt aus den Xbox-Dev-Kits legen den Vergleich mit "Tomb Raider" nahe: Ihr blickt dem aufwändig animierten Helden über die breiten Schultern, meistert haarige Sprung- und Kletterpassagen, löst knifflige Rätsel und vermöbelt mit altertümlichen Waffen aufdringliche Feinde. Also nicht mehr als Laras Seefahrer-Urahn?

Flotter Dreier

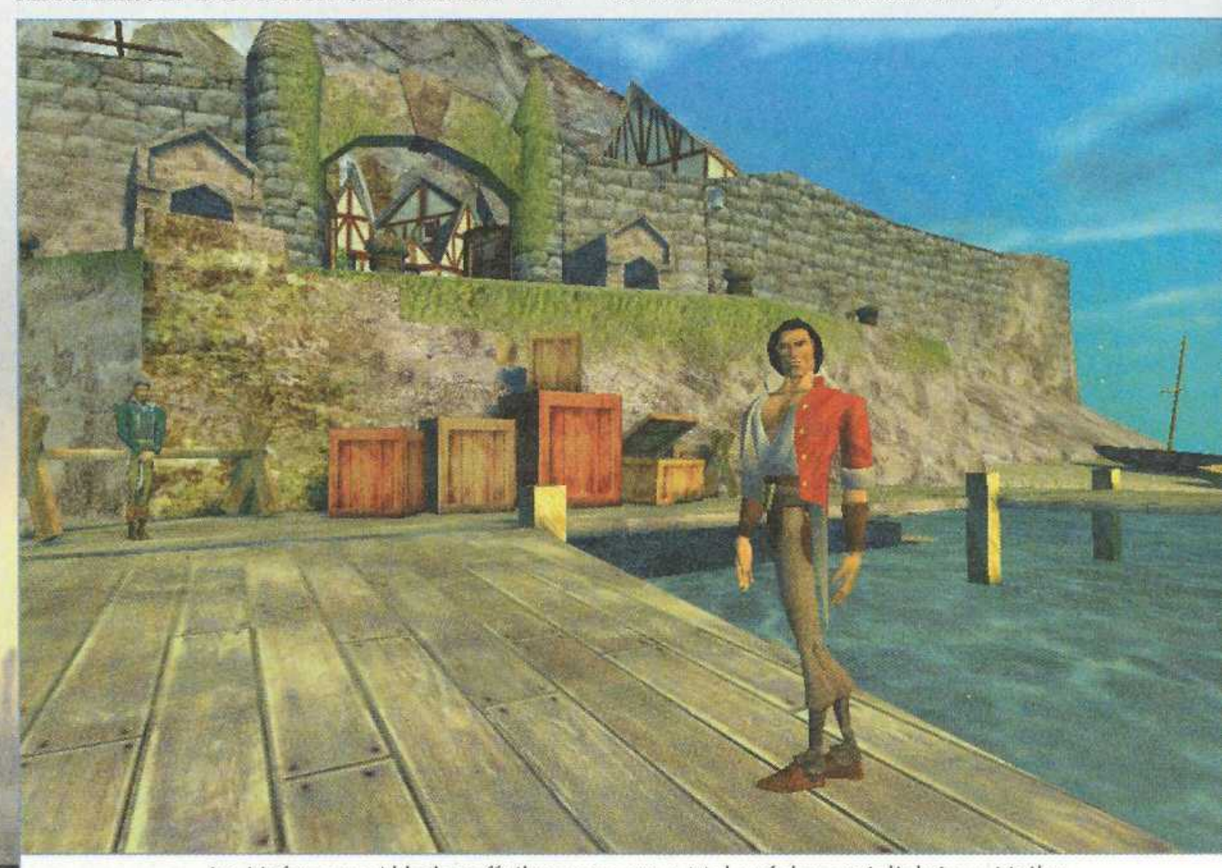
Glücklicherweise haben Confounding Factor höhere Ziele, als eine weitere "Tomb Raider"-Folge mit männlichem Darsteller zu fabrizieren. Erstes Beispiel – die Steuerung: Musstet Ihr Euch mit Lara Croft umständlich positionieren, um Abgründe sicher zu überqueren oder Felsen zu erklimmen, so verhält sich Rhama Sabrier weit weniger bockig als seine weibliche Kollegin. Der Seefahrer-Held duckt sich bei auftauchenden Hindernissen automatisch und meistert den

GALLEON - ISLANDS OF MYSTERY

GENRE	ACTION-ADVENTURE
HERSTELLER	VIRGIN/INTERPLAY
D-RELEASE	1. QUARTAL 2002



3D-Action-Adventure der "Tomb Raider"-Macher: Abwechslungsreiche Szenarien, aufwändige Highres-Optik und ein ausgebufftes Heldentrio versprechen unterhaltsame Zockerabende.



Im Hafen von Akbah trefft Ihr zum ersten Mal auf den zwielichtigen Heiler, der in einem Schiffswrack einen unermesslichen Schatz vermutet.



Der langhaarige Polygon-Held weiß sich zu wehren: Gezielte Faustschläge werden mit gleißenden Lichtblitzen verziert...





...ebenso wie kräftige Fußtritte. Allerdings sind nicht alle Dorfbewohner feindlich gesinnt, sondern helfen mit Tipps (rechts).

weiteren Weg im Kriechgang; trefft Ihr auf einen Felsen, dann reicht ein Druck nach vorne und Rhama zieht sich (falls möglich) selbstständig nach oben. Auch schmale Felssimse haben ihren Schrecken verloren, da hier ebenfalls ein simples Analogstickkommando genügt.

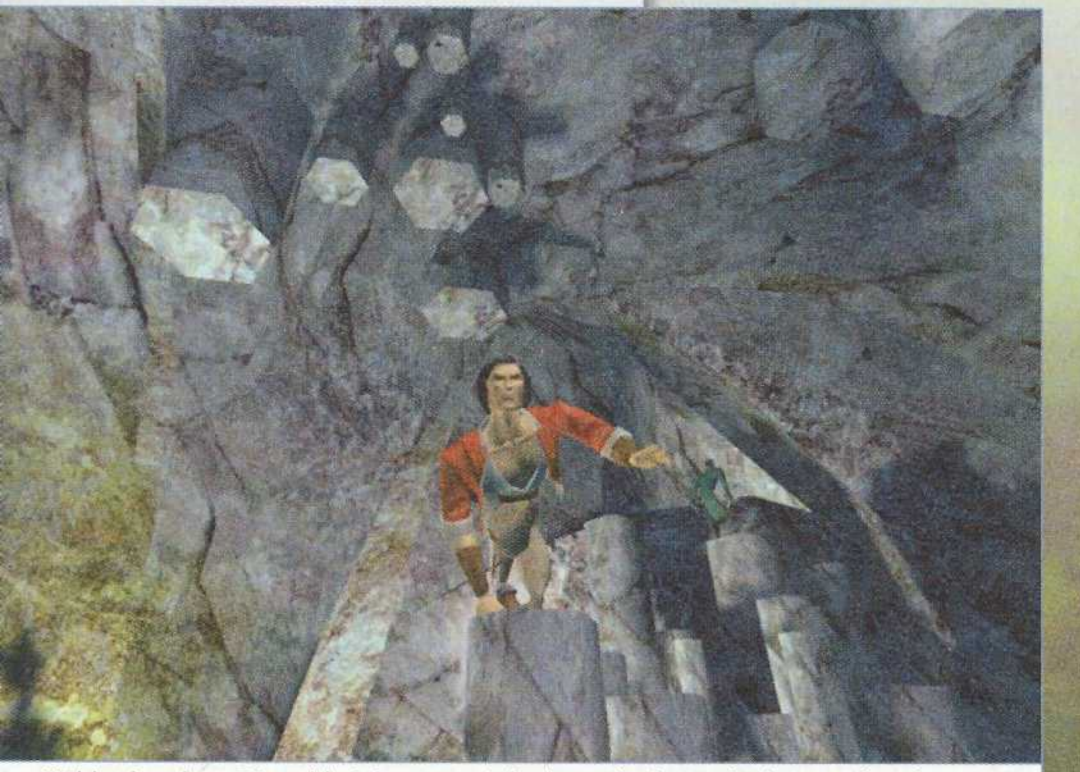
Zum Zweiten seid Ihr ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr alleine unterwegs: Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf zwei weibliche Charaktere, die Euch tatkräftig zur Seite stehen. Die rothaarige Faith bereichert das Heldentrio um magische Fähigkeiten, während das Ninja-Mädel Mihoko mit überragender Beweglichkeit und Kampfkraft glänzt. Mit den beiden Frauen im Gefolge dürft Ihr über ein Menüsystem kurze Anweisungen geben. Hilfreich ist dies bei Rätseln, die z.B. das gleichzeitige Betätigen von zwei Schaltern verlangen.

Die spielbare Xbox-Version glänzte auf der E3 bereits mit detaillierten Texturen, hervorragenden Animationen und stimmungsvollem Seefahrer-Ambiente. Wir sind sehr gespannt auf Confounding Factors Mammut-Projekt – und die Entwickler-Konkurrenz wohl auch! *os*





Kapitän Rhama ist auch nur ein Mensch: Die rothaarige Faith hat es ihm angetan.



Höhlenforscher: Die zahlreichen unterirdischen Abschnitte fordern mit knackigen Sprung- und Kletterpassagen Euer Geschick am Joypad.

Trendsport

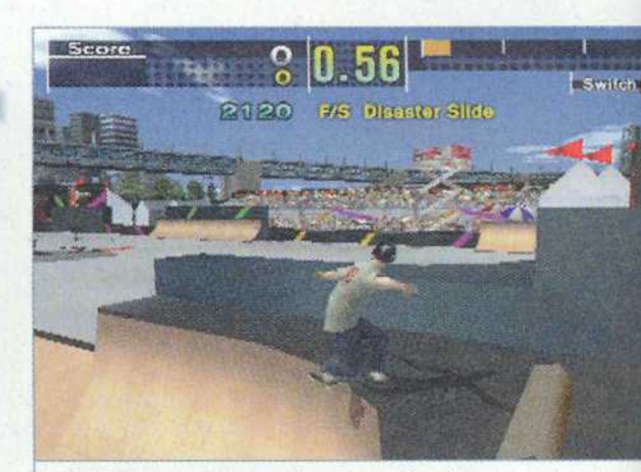
Seit "Tony Hawk's" erstem Auftritt ist die Trendsportwelle nicht mehr aufzuhalten. Wir geben Euch einen Überblick der kommenden Extremsport-Highlights.

Kleiner Zweiachser



Konamis X-Games-Skater: Jeder gestandene Trick füllt die dreistufige Special-Leiste. Mit der Zeit stehen Euch so drei Sondermanöver zur Verfügung.

Der ungeschlagene König der Halfpipe macht sich bereit für seinen nächsten Auftritt in **Tony Hawk's Pro Skater 3**: Eine PS2-Vorabversion machte bei uns schon jetzt Lust auf mehr. Auch diesmal geht Ihr mit einem von gut einem Dutzend Profis oder einem selbsterstellten Baggie-Pants-Träger auf Skate-Tour. Der Editor strotzt vor Vielfalt: Die Palette von Kopfbedeckungen, Tattoos oder Haarfarben ist umfangreich wie nie. Geht Ihr dann auf die Piste, ist das alte "Tony Hawk's"-Feeling sofort wieder da: Die Tricks gehen locker von der Hand, Grinds und Grabs werden zu Kombos gereiht. Neue Fähigkeiten bereichern Euer Repertoire: Nach einem Halfpipe-Manöver drückt Ihr jetzt schnell L1, um eine Bodendrehung auszuführen. So habt Ihr genug Zeit, in einen Manual zu wechseln – ohne Unterbrechung heizt Ihr von einem Hindernis zum nächsten und kassiert Punkte ohne Ende. Bei den Missions-Aufgaben wird Interaktivität groß geschrieben: Löst Erdbeben aus, beeindruckt andere Fahrer oder helft der Polizei bei der Gangsterjagd. Dazu müsst Ihr an abgelegenen Stellen grinden oder Objekte aufnehmen und bestimmten Leuten übergeben. Über Online-Funktionen ist bisher nur so viel bekannt: Neversoft wird die nötigen Protokolle für den Internetbetrieb integrieren – auch wenn noch in den Sternen steht, wann die dazugehörige Hardware erscheint. Im Gegensatz zum neuen PS2-"Tony Hawk's" ist die Xbox-Version eine leicht veränderte Fassung des zweiten Teils mit einigen exklusiven Levels.

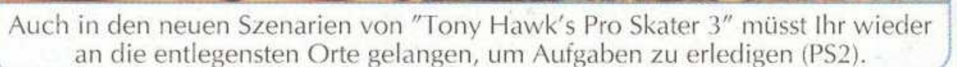


Bei "ESPN X-Games Skateboarding" müsst Ihr ohne Grind-Anzeige auskommen.

Neversoft sind aber nicht die einzigen Konsolen-Trendsetter. Während von Infogrames' **Transworld Skateboarding** für die Xbox noch keine Fakten bekannt sind, flatterte eine spielbare Version von **ESPN X-Games Skateboarding** in die Redaktion. Bis auf die Ausführung von Grabs über die Schultertasten ähnelt die Steuerung stark dem großen Vorbild. Allerdings sieht der Konami-Titel steriler aus und die Arenen sind erheblich kleiner – als kleinen Ausgleich dürft Ihr an den X-Games teilnehmen.



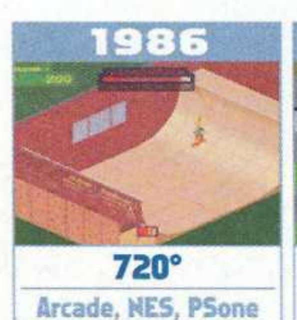




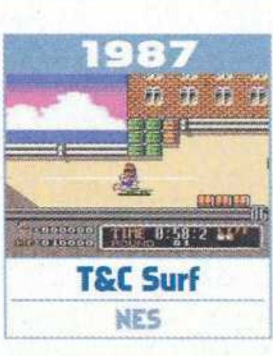
Auch in den neuen Szenarien von "Tony Hawk's Pro Skater 3" müsst Ihr wieder an die entlegensten Orte gelangen, um Aufgaben zu erledigen (PS2).

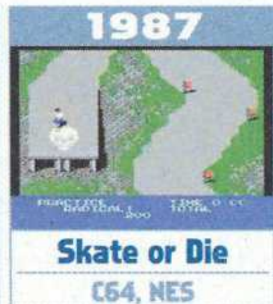


Modisch wie immer: In "Tony Hawk's 3" gibt's eine Riesenauswahl an Klamotten (PS2).

1986

720°
Arcade, NES, PSone

1987
Skateboardin´
Atari 2600

1987

T&C Surf
NES

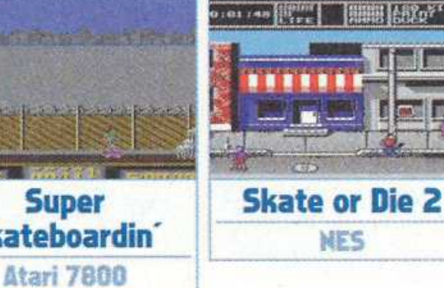
1987

Skate or Die
C64, NES

1987

California Games
C64, Atari 2600, NES, Master System, Mega Drive, Lynx

1988

Super Skateboardin´
Atari 7800

1990

Skate or Die 2
NES

1990

California Games
SNES, Master Syst

-Junkies



Völlig abgefahren: Verrückte Charaktere und bunte Optik prägen das Bild von "SSX Tricky". Hier seht Ihr den weißen Rastafari Eddie, der die Tricks mit lockeren Sprüchen untermalt (Xbox).



Bei voller Trickleiste (die sich auch durch Einknüppeln auf Gegner füllen lässt) dürft Ihr besonders spektakuläre Manöver ausführen ("SSX Tricky", Gamecube).

Weisse Welten

Wer lieber im Schnee als auf dem Asphalt unterwegs ist, hatte auf Konsole schon immer die größte Auswahl an Titeln. Auch für die Zukunft machen sich diverse Snowboard-Titel bereit zur Abfahrt: Infogrames geht mit **Transworld Snowboarding** Xbox-exklusiv an den Start, Konami verwurstet die 'ESPN X-Games'-Lizenz für Sony und Microsoft, EA bringt **SSX Tricky** gleich auf drei Next-Generation-Systeme. Klar, dass auch Activision mit einem vielversprechenden PS2-Spiel auf die Piste geht: **Shaun Palmer's Pro Snowboarder** wird von UEP Systems entwickelt, so manchem dürften die Japaner durch die "Cool Boarders"-Serie bekannt sein. So ist es nicht verwunderlich, dass Activisions Schneebrett-Simulation eine Kreuzung aus der kühlen Serie und "Tony Hawk's" ist. Im Karriere-Modus müsst Ihr auf der Strecke verteilte Schilder umfahren, Highscores toppen oder versteckte Logos finden. Habt Ihr ein Ziel erreicht, interessiert sich der erste Sponsor für Euch. Dann gibt's neue Klamotten und Boards, weitere Ski-Gebiete werden ebenfalls freigeschaltet. Um ausreichend Punkte abzusahnen, müsst Ihr wie üblich Manöver kombinieren – sogar Manuals könnt Ihr mit Eurem Board ausführen. Das ist zwar nicht sonderlich realistisch, aber extrem effektiv. Die Tricks sind auf drei Buttons verteilt: Einen nutzt Ihr für Grabs, den anderen für Überschläge und den dritten für Grinds.

Auch bei **SSX Tricky** dürft Ihr kräftig Joypad-Akrobatik betreiben. Zwar gibt es nur zwei nagelneue Szenarien (Kanada, Alaska), die bereits aus dem beliebten ersten Teil bekannten Areale sind dafür aber kräftig überarbeitet worden. Waren die Kurse im ersten Teil schon lang, sind die Pisten teils um satte 70% gestreckt worden – das sollte selbst "SSX"-Profis als Ansporn dienen. Sechs neue Charaktere sind ebenfalls hinzu gekommen, zudem besitzt jeder Pistenrowdie jetzt fünf 'Übertricks', die erst ausgeführt werden können, wenn Ihr durch Eure Moves eine Trickleiste gefüllt habt. EA hat aber noch mehr auf die DVD gepackt: Etliche Hintergrundberichte und Entwicklerinterviews runden das Schneevergnügen ab.





In "Shaun Palmer's Pro Snowboarder" dürft Ihr sogar Handplants an den Rändern der Halfpipe ausführen



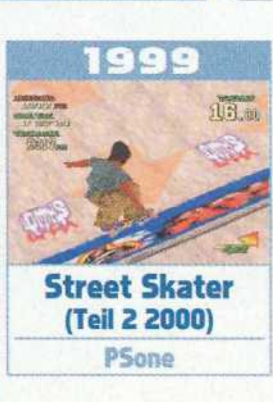
Als NTSC-Version schon lange fertig: "Cool Boarders 2001" führt die Snowboardserie auf der PS2 fort – außer bei der Optik ohne große Neuerungen.

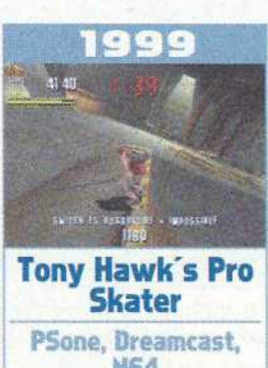
1991

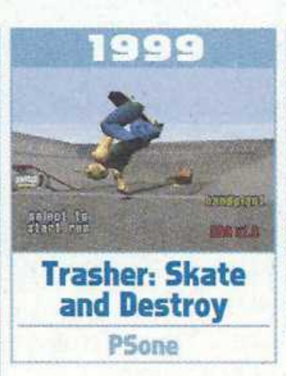
&C Surf Designs 2
NES

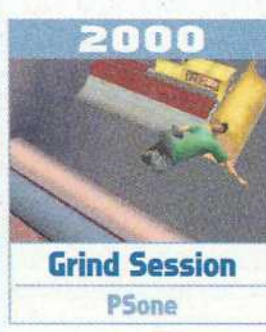
1995

ESPN Extreme Games (Teil 2 1996, Teil 3 1999)
PSone

1999

Street Skater (Teil 2 2000)
PSone

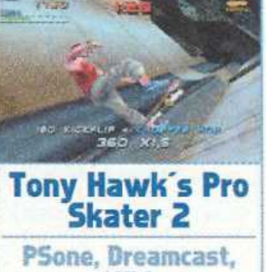
1999

Tony Hawk´s Pro Skater
PSone, Dreamcast, N64

1999

Trasher: Skate and Destroy
PSone

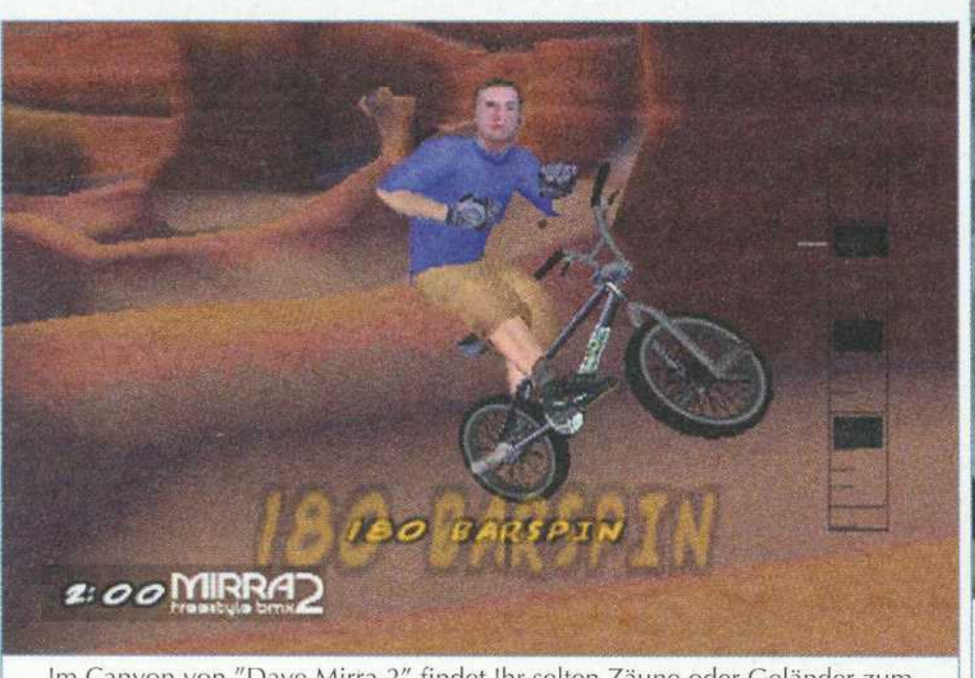
2000

Grind Session
PSone

2000

MTV Sports: Skateboarding
PSone

2000

Tony Hawk´s Pro Skater 2
PSone, Dreamcast, N64





Im Canyon von "Dave Mirra 2" findet Ihr selten Zäune oder Geländer zum Sliden. Dafür gibt's zahlreiche Buckel, über die Ihr springen dürft (PS2).

Wer sich bei der Sprunghöhe verschätzt, bezahlt prompt mit einem Sturz ("Dave Mirra 2", PS2).

Zweirad-Freaks



Das BMX-Rad hat schon länger den Untergrund verlassen und sich zum angesehenen Trendsportgerät gemausert. Kein Wunder also, dass Acclaim sich mit **Dave Mirra Freestyle BMX 2** nicht nur im PS2-Lager aufhält, auch eine Xbox-Fassung ist angekündigt. Die uns vorliegende Sony-Version glänzt mit neuen Levels, die erheblich weitläufiger sind als noch in Teil 1. So radelt Ihr diesmal im Stadtpark, auf einem Güterbahnhof oder im gnadenlos heißen Canyon. Wie gehabt verrenkt Ihr Euch bei halsbrecherischen Manövern die Finger, das Erledigen etlicher, unterschiedlich schwerer Aufgaben sichert Euch den Einzug in weitere Level. Wie im PSone-Vorgänger müsst Ihr z.B. die längste Bremsspur hinlegen oder hoch über den Dächern fiese Kombos ausführen. Leider wurde bislang auch nichts an der Fahrphysik geändert: Immer noch brettert Ihr mit Vollgas über die Hügel, ohne dabei abzuheben. Bei Grinds oder Slides klebt Ihr in teils heftiger Schräglage am Geländer – Schwerkraft, nein danke! Allerdings sollen diese Mängel in der endgültigen Fassung nicht mehr vorhanden sein. Der neue Parkeditor ist indes schon fertig: Bastelt Euch in bester "Tony Hawk's"-Manier auf verschiedenen Terrains einen Traumkurs zusammen. Zahlreiche coole Hindernisse und Bauteile wie Spines oder Funboxes warten dabei auf ihren Einsatz. Stufenloses Zoomen und Drehen des Parcours bietet eine optimale Übersicht. Der neue Park darf auch gleich mit einem von zwölf realen Zweirad-Künstlern getestet werden. Passen Euch die vorhandenen Visagen nicht, setzt Ihr Euch einen eigenen Profi zusammen.



Munteres Abkupfern: Die einfache Bedienoberfläche des Park-Editors ähnelt Activisons Skate-Referenz ("Dave Mirra 2", PS2).

Dave Mirra im Freizeit-Park: Wer die riesigen Areale noch nicht kennt, verfährt sich schnell (PS2).

Der größte PS2-Konkurrent zu Acclaims BMX-Ansatz kommt aus dem Hause Activision: Allerdings erscheint **Mat Hoffman's Pro BMX 2** erst 2002 – da man diesmal mehr auf Qualität als bei Teil 1 achtet, wurden als Entwickler die Rainbow Studios gewählt, und die haben mit "Splashdown" und "Star Wars Racer Revenge" gerade jede Menge zu tun. Die fleißigen Amis bewiesen schon mit "ATV Offroad" ihren Sinn für realistische Fahrphysik – hoffen wir, dass sie "Mat Hoffman's" ähnliche Sorgfalt gönnen. Besonders der Story-Modus könnte gefallen: So entwickelt sich Euer Radler entsprechend Euren Vorlieben. Fahrt Ihr vornehmlich in der Halfpipe, bekommt Ihr Erfahrungspunkte, die sich positiv auf die Sprunghöhe auswirken. Wollt Ihr dagegen zum Grind-Meister werden, müsst Ihr nur oft genug an Parkbänken, Brunnen oder Geländern grinden.



Flatland-Tricks mit Mat? Hoffen wir, dass Rainbow dieses Feature auch in die finale Version von "Mat Hoffman's" packt!

Extreme Spielarten

IN JEDEM TRENDSPORT-SPIEL FINDEN SICH eine ganze Reihe Multiplayer-Varianten. Die Entwickler haben sich für die neue Digi-Disziplin einiges einfallen lassen, und sich dabei teils bei anderen Genres, teils bei Kinderspielen bedient. Die wohl bekannteste Multiplayer-Variante ist 'H.O.R.S.E.', das am ehesten mit dem klassischen 'Hangman' vergleichbar ist. Hier müsst Ihr den Gegner mit einer Trick-Kombo übertrumpfen. Stürzt einer der beiden Kontrahenten, bekommt dieser einen Buchstaben dazu. Wer als erster das Wort komplettiert hat, verliert. Ein weiterer Modus ist bei Ego-Shootern abgekupfert. In den Trendsport-Deathmatches sammelt Ihr verschiedene Items und verwendet sie gegen Euren Kumpel. Ob Handgranate, Bombe oder Joypad-Umkehrer – wer rücksichtsloser zu Werke geht, gewinnt. Relativ unverbraucht ist dagegen der 'Graffiti'-Modus, in dem Ihr diverse Objekte durch Tricks markieren und so innerhalb eines Zeitlimits ein besonders großes Gebiet zu erobern. Von Fun-Racern ist dagegen die Bomben-Jagd bekannt: Einer der Spieler hat eine Bombe im Gepäck, die er an den anderen weitergeben muss. Ist die Zeit abgelaufen, verliert derjenige, der das explosive Gut mit sich rumschleppt – die Bombe geht hoch. Die Next-Generation-"Tony Hawk's" geben sich allerdings nicht mehr mit ausgelutschten Mehrspieler-Varianten zufrieden: Ihr trefft Euch online zu heißen Multiplayer-Sessions. Ob Ihr dabei einfach nur gemeinsam auf Achse geht oder Trick-Turniere austragt, bleibt Euch selbst überlassen.



Ob in der Halle oder im Grünen: Mit Mat Hoffman nehmt Ihr an Halfpipe- und Dirt-Wettbewerben teil.

Tückisches Nass



Up and away: Bei der richtigen Strömung kommt Ihr mit Euren Tricks hoch hinaus ("Sunny Garcia Surfing").

Wer zu weit nach oben fährt, der wird schnell vom überschwappenden Wellenkamm erwischt ("Sunny Garcia").



Sunny Garcia macht's vor: Ihr könnt Euch jeden Trick im Detail erklären lassen.

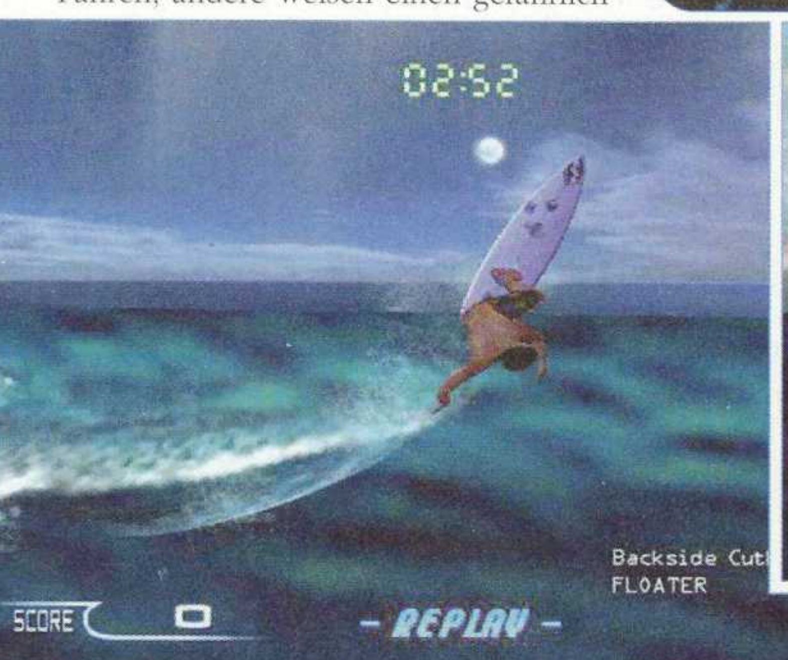
Nach den äußerst dürftigen Wellenreiterprodukten der vergangenen Jahre soll dank Ubi Soft auf der PS2 alles ganz anders werden. Noch vor Activisions **Kelly Slater's Pro Surfer** wollen Euch die Franzosen nämlich mit **Sunny Garcia Surfing** in die Brandung schicken. Neben dem Namensgeber dürft Ihr mit elf weiteren Sunnyboys in die Fluten springen. Das Herzstück bildet der Championship-Modus, bei dem Ihr an vier (von insgesamt 14) fiktiven Stränden Euer Können zur Schau stellt. In drei sogenannten 'Heats' punktet Ihr mit harten Drehungen oder riskanten Sprüngen über den Wellenkamm. In jeder dieser Runden habt Ihr einige Minuten Zeit, die Punktrichter am Strand zu beeindrucken; ganze 54 Tricks stehen dabei zur Wahl. Die Basis bilden Wenden und Slalom-Fahrten, ungleich riskanter sind Slides an der Schaumkrone, Drehungen samt Grabs in der Luft oder das berüchtigte Gleiten in der Röhre. Euer Sponsor belohnt Euch für Siege ab und an mit einem besseren Brett, die Euch höheres Tempo, bessere Wendigkeit und aufgebohrte Trickfähigkeit bescheren. Die frischen Boards sind aber nicht nur für die Meisterschaft gedacht: Im Freeride macht Ihr Euch mit den unterschiedlichen Wellensorten vertraut. Manche der feuchten Ungetüme bieten mehr Raum fürs Tube-Fahren, andere weisen einen gefährlich unregelmäßigen Wellenkamm auf.

Auch Infogrames steigt erst Mitte 2002 mit **Transworld Surfing** aufs Brett – dafür aber auf PS2 und Xbox. Allerdings dürft Ihr hier nicht nur in die Rolle realer Surfer schlüpfen, sondern begebt Euch auch an originale Strände, vom kalifornischen Huntington Beach bis zu Wellenparadiesen an den Küsten Südafrikas und Australiens. Eine weitere Besonderheit ist das Karma-Meter: Wollen komplizierte Tricks nicht so recht gelingen, sinkt Euer Karma gen null. Kollisionen mit Schwimmern sind dann vorprogrammiert – sogar Haie greifen Euch dann an! *sb*



Trendsport-Termine

TITEL	HERSTELLER	SYSTEM	RELEASE
Amped Freestyle Snowboarding	Microsoft	Xbox	November
Cool Boarders 2001	Sony	PS2	2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	PS2, Xbox	3. Quartal
ESPN X-Games Skateboarding	Konami	PS2	November
ESPN X-Games Snowboarding	Konami	PS2, Xbox	4. Quartal
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	PS2	2002
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	PS2	4. Quartal
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	Activision	PS2	4. Quartal
SSX Tricky	EA	PS2, Xbox, NGC	4. Quartal
Sunny Garcia Surfing	Ubi Soft	PS2	November
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	PSone, PS2	4. Quartal
Tony Hawk's Pro Skater X	Activision	Xbox	4. Quartal
Transworld Skateborading	Infogrames	Xbox	2002
Transworld Snowboarding	Infogrames	Xbox	2002
Transworld Surfing	Infogrames	PS2, Xbox	2002

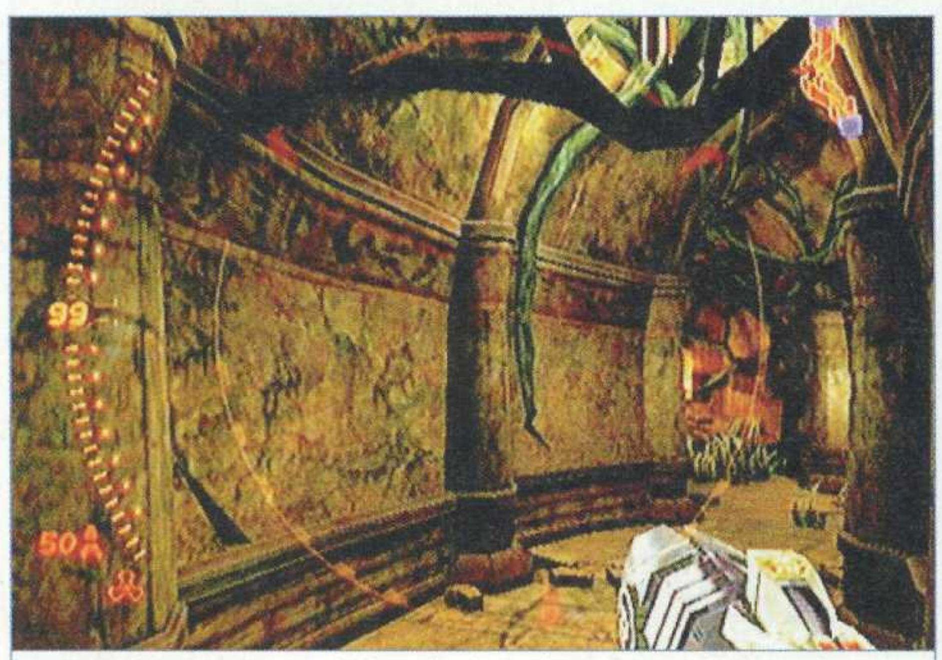




Jahrhundert-Brecher voraus: Die Wellen-Optik bei "Transworld Surfing" beeindruckt selbst ausgewiesene Landratten (Xbox).



Das kleine Schwarze, das kühle Blau oder das poppige, neue Orange: Der Gamecube sorgt im Zockerzimmer für farbliche Abwechslung.



"Metroid Prime": Der Nachfolger des legendären "Metroid" (SNES) fasziniert mit einer Mischung aus Ego-Shooter und Third-Person-Abenteuer.

SPACEWORLD 2001

Showdown in

Mit Spannung wurde Nintendos Hausmesse erwartet – MAN!AC schildert Euch erste Eindrücke.

Eigentlich sind seit der diesjährigen E3 alle Fakten rund um den Gamecube bekannt. Doch Big N ist immer für Sensationen zu haben und so bekamen die angereisten Presseleute auch zwei dicke Überraschungen geboten.

Mario & Link – Charaktere im Wandel



Zuerst die gute Nachricht: "Mario Sunshine", der Jump'n'-Run-Nachfolger von "Mario 64", erscheint voraussichtlich Sommer 2002 in Japan, die neue (noch unbetitelte) "Zelda"-Episode folgt an Weihnachten. Nun die schlechte: Beide Titel wurden nur als Videosequenzen auf der Pressekonferenz gezeigt – selbst Hand anlegen durfte man leider nicht.

Während der dickliche Polygon-Klempner seiner N64-Inkarnation zum Verwechseln ähnlich sieht – abgesehen von deutlich mehr sichtbaren Details, fließenderen Animationen und einem leicht erwachseneren Äußeren – und ebenso flink in seiner 3D-Welt herumturnt, hat es "Zelda"-Held Link hart erwischt: Vom ehemals plastischen Monsterjäger blieb dank hipper 'Cel Shading'-Technik und drastischer Verjüngungskur nur ein platt wirkender Knabe übrig. Diese neue Optik steht im krassen Gegensatz zu den bisher veröffentlichten Bildern respektive Filmen, und wird wohl nicht wenige eingefleischte "Zelda"-Fans gründlich vor den Kopf stoßen. Allerdings versprechen die gezeigten Szenen gewohnt hochklassige Adventure-Kost.



Nur als kurze Filmschnipsel zu sehen: "Mario Sunshine" (oben) und das neue "Zelda"-Abenteuer (unten).





Magere Bildausbeute: "Sonic Adventure 2", "Donkey Kong Racing" und "1080° Snowboarding 2" (im Uhrzeigersinn).

Nintendos Software-Pläne

"Mario Sunshine" und das neue "Zelda" liegen mit vagen Veröffentlichungsdaten noch in weiter Ferne, weitaus konkreter gestaltet sich die Spielesituation



Umsetzungen frisch aus der Spielhalle: Segas Geschicklichkeitstest "Super Monkey Ball" und Namcos Prügler "Soul Calibur 2" (rechts).



Ein wuchtiges, futuristisches Gebäude war Schauplatz der Pressekonferenz abseits der Spaceworld-Messe.

Nach der Pressekonferenz herrschte hektischer Trubel vor: Wer hat die ersten Infos im Netz oder im Heft?

Tokio



Die berühmteste Maus der Welt freut sich auf den ersten Gamecube-Auftritt: "Disney's Mickey".

bis Ende des Jahres in Japan bzw. USA: "Luigi's Mansion", "Wave Race: Blue Storm", "Animal Forest", "Pikmin", "Eternal Darkness" und "Super Smash Bros. Melee" sowie knapp ein Dutzend Third-Party-Entwicklungen wie "Star Wars Rogue Leader" (LucasArts), die Highspeed-Raserei "XG3: Extreme-G Racing" (Acclaim) und der pfiffige Geschicklichkeitstest "Super Monkey Ball" (Sega) sorgen noch im Jahr 2001 für beste Unterhaltung. Im Frühjahr stehen schließlich "NBA Courtside 2002" und Rares episches Action-Abenteuer "Star Fox Adventures: Dinosaur Planet" auf dem Plan.

Leider klingt eine andere Verlautbarung von Nintendo alles andere als positiv: Der geplante Starttermin der Konsole kann in USA nicht eingehalten werden und verschiebt sich vom 5. auf den 18. November. Als Grund nannte Big N die ausreichende Verfügbarkeit der Hardware: "Mit Erhöhung der Erstauslieferungsmenge auf 700.000 Einheiten können wir nicht nur den Bedarf zum Start decken, sondern auch die Versorgung in der Weihnachtszeit sicherstellen". Gamecube-Käufer in den USA haben darüber hinaus die Qual der Wahl in puncto Farbe: Neben dem bekannten Indigoblau wandert die Konsole auch im schmucken 'Jet Black' über die Ladentische, die Controller zudem in Indigo transparent und einem fetzigen 'Spice Orange'.

Da wir diesen Artikel gerade noch vor Abgabe der Druckunterlagen reinquetschen konnten, mussten wir uns auf die wichtigsten Informationen beschränken. In der nächsten MAN!AC folgt der ausführliche Messebericht mit allen Infos rund um Gamecube und GBA. *os*







Abenteuer-Kost vom Feinsten: Rares "Star Fox Adventures: Dinosaur Planet" (links) und From Softwares "Rune".

Staatsfeind

Freizeit-Ganoven jubilieren: Mit "GTA3" hält das virtuelle Verbrechen auf der PS2 Einzug. Wir haben das 3D-Gangsterepos bei Publisher Take 2 angezockt.



Ritter des Rechts: Die Polizei von Liberty City schiebt dank Euch massenweise Überstunden.

Mittelmäßige Bankräuberkarriere, Frau weggelaufen, um Beute betrogen, im Knast gelandet – was sich liest wie der Lebenslauf eines erfolglosen Kleinkriminellen ist in Wirklichkeit der Auftakt für eine der beeindruckendsten Erfolgsgeschichten im Verbrecher-Milieu. Denn als frisch ausgebrochener Häftling startet Ihr in "GTA3" Eure Gangster-Karriere. Mit kleinen Gelegenheitsjobs macht Ihr Euch einen Namen und kommt so in der Unterwelt-Hierarchie immer weiter nach oben. Dabei arbeitet Ihr zunächst für die gute, alte Mafia, nach diversen Storywendungen wechselt Ihr aber öfters den Hauptauftraggeber. Neben japanischen Yakuza, chinesischen Triaden und amerikanischen Hip-Hop-Gangstern dienen Euch noch jede Menge andere Interessengruppen als Einnahmequelle. Per Telefon und Pager nehmen Straßenbanden oder Einzelpersonen Kontakt mit Euch auf, deren kurzfristige Engagements bringen schnelles Geld in die Kasse.



Rabiat: Im Kampf gegen Kriminelle kennen die Cops keine Gnade...

... und nehmen Euch auch schonmal vom Hubschrauber aus auf's Korn.

Strafregister



"GTA2": Als freischaffender Gangster erarbeitet Ihr Euch Respekt.

1998 BEGANNEN die "Grand Theft Auto"-Raubzüge auf PSone und PC. Trotz der altbackenen Optik feierte der Titel dank dem ungewöhnlichen Spielprinzip große Erfolge. Autos klauen, Bomben legen und Drogen verkaufen wurde zum Hauptzeitvertreib der Konsolenspieler. Das Add-On "GTA London 1969" erschien 1999 ebenfalls für PC und PSone, war aber nur in Verbindung mit dem Original spielbar. Wie der Name sagt, diente diesmal die britische Hauptstadt als Tummelplatz für kriminelle Aktivitäten. Wenig später legte DMA den zweiten Teil nach und begeisterte Fans und Tester mit nicht-linearer Story und genialem Respekt-System.



"GTA": Vom Sportwagen bis zum Panzer knackt Ihr alles, was fährt.

Ein Höllenjob

Nicht, dass ein flüchtiger Sträfling besonders hohe Ansprüche an seinen Arbeitsalltag stellen würde: Nasen brechen, Autos klauen, Konkurrenten sprengen und unliebsame Ex-Geschäftspartner um die Ecke bringen gehört für Euch zum Tagesgeschäft. Dabei greift Ihr auf ein reichhaltiges Arsenal an Waffen und Transportmitteln zurück. Während Ihr Uzi, Schrotflinte, Baseballschläger oder Panzerfaust meist vom Auftraggeber zur Verfügung gestellt bekommt, müsst Ihr den fahrbaren Untersatz selbst besorgen. Zum Glück bevölkern jede Menge friedfertige Feierabendfahrer die Straßen von Liberty City. Die freundlichen Leutchen bremsen nicht nur liebenswürdig, wenn Ihr vor deren Auto lauft, sondern lassen sich auch meist schnell zur kurzfristigen Vermietung desselben überreden. Mehr als 50 verschiedene Vehikel könnt Ihr auf diese Weise ergattern, neben Van, Kleinwagen und Luxusschlitten erbeutet Ihr später auch Busse, Trucks, Panzer oder sogar Boote.

Die manövriert Ihr dann durch die zum ersten Mal komplett dreidimensionalen Stadtteile Eurer neuen Heimat. Statt der



In der spielbaren Version bevölkerten bereits wesentlich mehr Fußgänger die Straßen, allerdings warfen sich die noch bereitwillig vor Euer Auto.



Aktiv zu jeder Tages- und Nachtzeit: Eine Minute entspricht etwa einer Spielstunde, der Wechsel von Uhrzeit, Wetter und Sichtbedingungen haben großes Gewicht in "GTA3".

Nr.1



Sieg durch überlegene Feuerkraft: Mit der Panzerfaust holt Ihr den Heli vom Himmel.

Solche Explosionen sollten eigentlich die Ausnahme bleiben, es sei denn, Euch liegt an der Gesellschaft der Ordnungsmacht.



Erwischt: Nach der Festnahme und dem anschließenden Aufenthalt im Knast legt Ihr aber gleich wieder los.



Bei Kollisionen mit anderen Verkehrsteilnehmern verformen sich die Autos in 18 verschiedenen Zonen

flachen Draufsicht-Optik der Vorgänger gibt's nämlich auf der PS2 eine komplett polygonale Umgebung, die Ihr ähnlich wie in "Driver" oder "Crazy Taxi" völlig frei erkunden könnt. Auf der Jagd nach Drogenkurieren oder auf der Flucht vor der Polizei brecht Ihr also nicht nur über Highways und Seitenstraßen, sondern donnert auch in Parkanlagen, Verladeplätzen oder Hinterhöfen herum. Für eine entsprechend spannende Inszenierung sorgen unterschiedliche Perspektiven, auch die liebgewonnene Draufsicht ist wieder verfügbar. Besonders spektakulär wird's bei Sprüngen über geschickt platzierte Rampen am Wegesrand. In echter Stuntman-Manier hopst Ihr so über Abgründe oder Autoschlangen, Zeitlupeneffekt und Kameraschwenk inklusive.

Ersteindruck

Nach wenigen Minuten des Anzockens waren wir positiv überrascht: In Liberty City steppt der Bär, jede Menge Leute und Fahrzeuge bevölkern die Stadt. Dabei gehen die meisten Personen ihren eigenen Beschäftigungen nach, quatschen an der Straßenecke, prügeln sich, rufen bei Schwierigkeiten Notarzt und Polizei oder nehmen Reißaus, wenn sie Euch mit gezückter Waffe rumlaufen sehen. Kein Wunder, denn sonderlich zimperlich ist man beim Gebrauch der Knarren selten. Blutige Ballereien und teilweise etwas übertriebene Gewaltdarstellung verlangen einen soliden Magen, werden aber auch prompt bestraft. Wer sich beim Morden erwischen lässt, wird je nach verursachtem Schaden von normalen Streifenpolizisten, SWAT-Teams, FBI-Agenten oder gar der Armee in die Mangel genommen. Die machen Euch ganz schön die Hölle heiß, zum Abschütteln der Verfolger helfen nur noch waghalsige Fahrmanöver oder ein Abstecher in die Werkstatt, wo Eure Karre umgespritzt und damit unkenntlich gemacht wird. Aber auch wenn die Cops Euch erwischen, ist nicht aller Tage Abend: Nach kurzem Aufenthalt im Knast könnt Ihr die verbockte Mission wiederholen.

Technisch macht "GTA3" einen ordentlichen Eindruck: Haufenweise bewegte Objekte auf dem Bildschirm, schlichte aber hübsche Texturen und abwechslungsreiche Stadtumgebungen mit ca. 50 Quadratkilometern befahrbarer Fläche. Jede Menge Potenzial also, und auch noch mit der passenden Atmosphäre gesegnet: Dank der ausgezeichneten englischen Sprecher fühlt Ihr Euch wie in einem klassischen Gangsterstreifen. *dm*



GRAND THEFT AUTO 3



GENRE	ACTION
HERSTELLER	ROCKSTAR
D-RELEASE	NOVEMBER 2001

Gut organisiertes Verbrechen: Eine riesige Stadt voller Leben, jede Menge Auftraggeber, brachiale Action, flotte Verfolgungsjagden und eine spannende Story sorgen für echtes Gangster-Feeling.



Aussteigen bitte: Euren freundlichen Überredungskünsten haben die braven Bürger nichts entgegenzusetzen.



Kawumm! Mit dem eingebauten Maschinengewehr zerlegt Ihr sogar gepanzerte Fahrzeuge.



Habt Ihr zuviel Energie verloren, seid Ihr nur noch mit einem Zweirad unterwegs – zu Lande oder auf dem Wasser.

Leben und sterben lassen

Midways legendäre Spionjagd "Spy Hunter" erlebt auf der PS2 eine explosive Neuauflage mit pfeilschneller 3D-Optik.

Im relativ flüssig laufenden Mehrspieler-Modus dürft zu zweit die feindlichen Spione jagen

Wer mit seinem (schnellen) Auto schon mal hinter einem 'Sonntagsfahrer' herzuckeln musste, kennt dieses bohrende Verlangen nach einem Hebel mit rotem Feuerknopf: Ein sanfter Druck und das vorausfahrende Vehikel explodiert im Kugelhagel.

Was auf unseren Straßen verboten ist, wird in "Spy Hunter" zur Pflicht. Als Geheimagent jagt Ihr in einem schwerbewaffneten Spezialwagen Spione der Gegenseite. In Euer Fahrzeug integriert sind u.a. Maschinengewehr und Raketenphalanx – damit zerlegt Ihr nicht nur vor Euch befindliche Vehikel, auch Verfolger kriegen dank Ölwerfer und Raucherzeuger ihr Fett ab.

Agentenschule

Doch bevor es in den knapp zwei Dutzend Missionen richtig rund geht, müsst Ihr einen anspruchsvollen Übungsparcours absolvieren. Dort lernt Ihr nicht nur die grundlegende Steuerung Eures schnittigen Sportwagens, Ihr setzt auch Eure verschiedenen Waffensysteme gezielt ein, vermeidet bei Schießübungen zivile Verluste und exerziert das Reparieren Eures beschädigten Vehikels. Letzteres ist im Verlauf der Einsätze unabdingbar: Die feindlichen Spione spielen mit harten Bandagen und beharken Euch mit MG-Salven, Raketen und Mörserfeuer. Hat Euer Fahrzeug eine gewisse Schadensschwelle überschritten, wird die Hülle abgesprengt und Ihr setzt die Jagd mit einem futuristischen Zweirad fort. Im Gegensatz zu Eurem Auto ist dieses Agentenspielzeug nur schwach gepanzert – schon wenige Treffer und Ihr verglüht in einer donnernden Explosion. Glücklicherweise schickt Euer Hauptquartier ab und an einen LKW mit Ersatzteilen ins Gefecht. Zum Reparieren Eures Vehikels müsst Ihr nur über die

SPY HUNTER

GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	MIDWAY
D-RELEASE	4. QUARTAL

Explosive Mischung aus Renn- und Actionspiel: Erledigt zu Wasser und zu Lande dutzende feindliche Spione, erfreut Euch an der gelungenen Highspeed-Optik und rast als Agentenduo im Zweispieler-Modus um die Wette.



In der Übungsmission ist überlegter Umgang mit den Feuerbuttons vonnöten: Trefft Ihr aus Versehen einen dieser unschuldigen Pappkameraden, gilt ein Missionsziel als verfehlt.



Grafische Leckerbissen wie diese fluoreszierenden Wasserminen sind selten. Dafür gestaltet sich das Renngeschehen äußerst flott.

offene Heckklappe ins Innere des Anhängers fahren und schwuppdiwupp ist das Gefährt wieder wie neu.



Ernstfall

Nach dem Training werdet Ihr auf die feindlichen Agenten losgelassen: Neben dem Zerstören der gegnerischen Spionagefahrzeuge, dem Ausschalten von Abhöreinrichtungen und dem Anbringen von Peilsendern, müsst Ihr beispielsweise auch einen flüchtenden LKW vor massiven Angriffen schützen. Übrigens: Verlasst Ihr während einer Mission den festen Straßenboden in Richtung Wasser, transformiert Euer Wagen in ein düsengetriebenes Boot und die Jagd geht auf dem kühlen Nass weiter.

Praktische Lock-on-Funktion: Bewegliche oder in der Luft befindliche Ziele erledigt Ihr so mit treffsicherem Raketeneinsatz.

Die ersten Spieleindrücke machen bereits Lust auf mehr: Eine schnelle, meist flüssig scrollende 3D-Optik, die unkomplizierte Steuerung und vielfältige Aufträge wecken den Spion in Euch. *os*

Die Spielhallen-Vorgänger

BEREITS 1983 durften sich Hobby-Agenten mit dem Midway-Automaten "Spy Hunter" in rasante Straßen- und Wasserschlachten stürzen. Damals ballerte man noch aus der Vogelperspektive auf feindliche Bitmap-Spionfahrzeuge, wobei das Spielfeld in vertikaler Richtung von oben nach unten scrollte. Euer 2D-Bolide war schon vor knapp 20 Jahren mit zahlreichen Waffen ausgerüstet: Maschinengewehr, Raketen, Öltepich und Rauchwolke ließen Gegner explodieren oder ins nächste Gebüsch schlittern. Darüber hinaus verwandelte sich Euer Agenten-Fahrzeug bei Wasserkontakt in ein pfeilschnelles Boot, mit dem Ihr die feindlichen Spione auch abseits der Asphalt-Straßen aufs Korn nehmen konntet.

Spionjagd aus der Vogelperspektive: "Spy Hunter" anno 1983.

VIER JAHRE SPÄTER folgte mit "Spy Hunter 2" die wenig innovative Fortsetzung der Agenten-Hatz. Die Optik wechselte von der Vogel- zu einer Verfolgerperspektive, in der Ihr ähnlich wie in Segas "Out Run" durch hügeliges Gelände brettern musstet – der Spielablauf blieb dagegen nahezu unverändert. Während Ihr den ersten Teil nur allein zocken konntet, durftet Ihr im zweiten auch mit einem Kumpel auf Spionjagd gehen. Umsetzungen für diverse Heimcomputer und -konsolen (u.a. Atari VCS und NES) erschienen nur vom weitaus besseren Erstling.


Spielerisch enttäuschender Nachfolger mit Pseudo-3D-Optik: "Spy Hunter 2".

Kristalljagd

Crash Bandicoot kehrt im Next-Gen-Gewand zurück – lahmer Hüpfer oder Jump'n'Run-Feuerwerk?

Auf der PSone hat der schelmisch grinsende Held seinem Erzfeind Dr. Neo Cortex bereits dreimal das Handwerk gelegt, doch ein Superschurke von seinem Kaliber lässt sich dadurch nicht aus dem Konzept bringen. Und so spinnt der durchgeknallte Wissenschaftler erneut Pläne, die Weltherrschaft zu erringen und Crash endgültig zu vernichten. Zu diesem Zweck erschafft Cortex ein Supermonster, das gespeist von altertümlichen Kristallen hinter der roten Beutelratte herjagt.

Ganz schön anspruchsvoll: Mit einer Kugel müsst Ihr à la "Marble Madness" über kippende Plattformen rollen.



Coco – die süße Schwester von Crash – muss erneut mithelfen, den Widerling Dr. Neo Cortex zu besiegen. Neben ausgedehnten Hüpfpassagen wartet auf sie ein rasanter Kickboard-Ausflug.

Zusammen mit Schwester Coco macht sich Crash in über 30 dreidimensionalen Levels auf die Suche nach den geheimnisvollen Energie-Kristallen. Der Spielablauf gleicht den Vorgängern dabei bis aufs Haar: Von einer Warpstation aus habt Ihr (falls bereits geöffnet) Zutritt zu den einzelnen Abschnitten, die Euch beispielsweise auf eine Vulkaninsel, in ein Geisterschloss und durch ein malerisches japanisches Dorf führen. Eure Spielfigur wird von einer dynamischen Kamera eingefangen, die den Helden mal von hinten, mal von schräg oben, von der Seite oder sogar auf den Bildschirm zulaufend zeigt. Wie gehabt lauft, hüpft und wirbelt Ihr durch die 3D-Szenarien, sammelt fleißig Äpfel für Extraleben und nutzt diverse Kistentypen als Zugang zu Bonuslevels. Zwischendurch schlüpft Ihr sogar in das Stahlskelett eines Laderoboters, klemmt Euch hinter das Steuer eines Jeeps oder schwingt Euch mit einem klapprigen Flieger in die Lüfte.

In unserer Preview-Version waren erst wenige Levels spielbar, doch eins lässt sich bereits jetzt sagen: Wer auf große Innovationen hofft, wird enttäuscht. Das neue "Crash"-Abenteuer bietet vielmehr traditionelle Hüpfspielkost mit knuddeligen Charakteren, abwechslungsreichen Landschaften und flüssiger Highres-3D-Optik – fast ein Novum auf der PS2. *os*



"Aliens" lässt grüßen: Mit einem Laderoboter stapft Crash durch futuristische Gänge und wehrt sich mit Greifzange sowie Apfelkanone gegen Neo Cortex' Schergen.



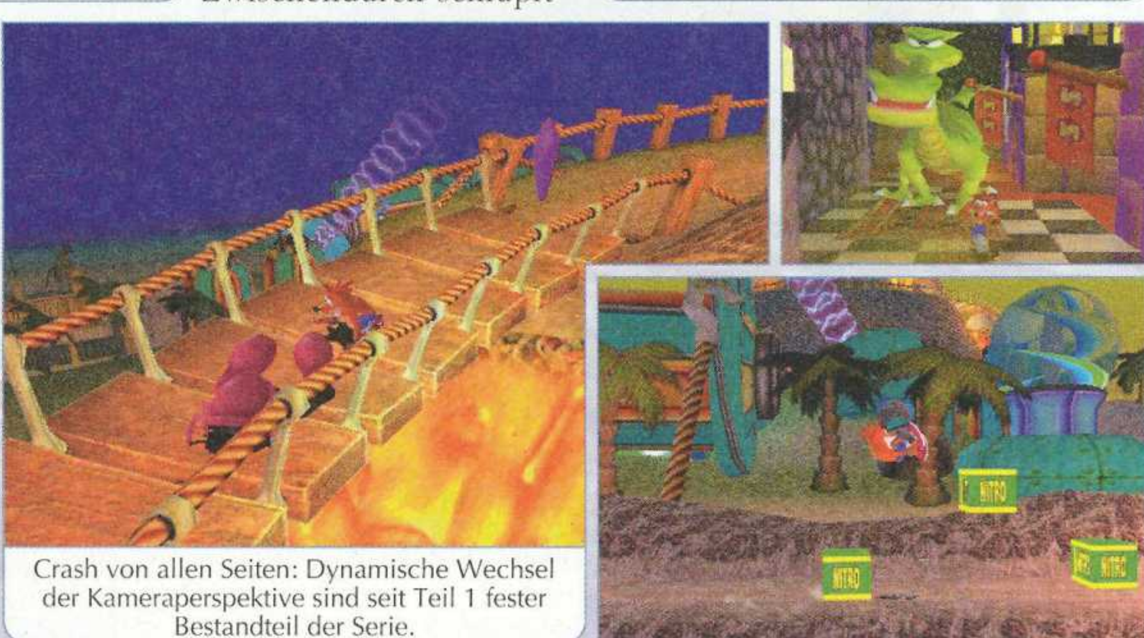
In den Eiswelten treiben nicht nur Pinguine ihr Unwesen, die zahlreichen Nitro-Kisten sorgen zudem für explosive 'Kontakte'.

Crash Bandicoot – Der Zorn des Cortex

PS2

GENRE	JUMP'N'RUN
HERSTELLER	VIVENDI UNIVERSAL
D-RELEASE	NOVEMBER

Gewohnt hochwertige Hüpfspielkost ohne großartige Neuerungen: Durchdachtes wie vielfältiges Leveldesign, tadellose Steuerung und hübsche, flüssige 3D-Optik motivieren dennoch zur nicht ganz einfachen Kristalljagd.



Crash von allen Seiten: Dynamische Wechsel der Kameraperspektive sind seit Teil 1 fester Bestandteil der Serie.



Mehrspielerfreuden: In den USA soll "Ooga Booga" mit ausgereiftem Online-Modus, Linkkabel-Unterstützung und Viererssplitscreen ausgestattet sein.



Heimvorteil: Die knackigen Hotties leben in der Nähe eines Vulkans – Feuerzauber gelingen den Amazonen folglich besonders gut.

Inselduell!

Einmal im Monat, wenn der Vollmond am Nachthimmel steht, treffen sich vier Tropenvölker zur Südseeolympiade.

Alle 28 Tage gilt es nämlich, im sportlichen Wettkampf die Gunst der mächtigen Göttin Ooga Booga für sich zu gewinnen. Wer am Turnier-Schluss auf dem Siegertreppchen steht, dessen Stamm darf sich für die Dauer eines Mond-Zyklus' der besonderen Fürsorge durch die Schutzpatronin erfreuen. Vier unterschiedlich talentierte Südseevölker lassen jeweils ihren fähigsten Vertreter am Wettstreit teilnehmen. Die 'Fattys', eine Bande dickbäuchiger Riesen, bestechen sowohl in Offensiv- wie Defensiv-Belangen durch ihre reine Körperkraft. Ganz anders die zierlichen 'Twitchys': Ein ordentlicher Prankenhieb und die Eiland-Wichtel kippen aus den Strandlatschen. In Sachen Lauftempo und Gewandtheit lassen die Zwerge die Nachbarstämme dafür hoffnungslos hinter sich. Dritte im Bunde sind die gruseligen 'Hoodoos', ein Volk magiebegabter Voodoo-Priester. Die knackigen 'Hottie'-Amazonen komplettieren mit ihren durchweg ausgeglichenen Fähigkeiten das illustre Südsee-Quartett.



Das Ziel jeder Runde ist ähnlich: Versucht in den weitläufigen Arenen Eure Gegner mit allerlei Hilfmitteln auszuknocken. Hierzu beschmeißt Ihr das Feindespack mit eingesammelten Schrumpfköpfen, reitet auf dem Rücken eines wildgewordenen Ebers umher oder verbrutzelt die Konkurrenz mit fiesen Zaubersprüchen. Die schleudert Ooga Booga hie und da höchstpersönlich in Form von Magiesteinen in die Arena. Je mehr dieser Artefakte Ihr aufsammelt, desto durchschlagender werden Feuerbälle und Blitzattacken. Neben dieser Jeder-gegen-jeden-Variante stehen mit Eber-Rodeo, Eber-Polo und 'Destroy the Idol' (einem spaßigen Capture-the-Flag-Verschnitt) noch zahlreiche weitere Disziplinen auf dem Wettkampfprogramm. Ob PAL-Zocker in den Genuss der Inselolympiade kommen werden, ist leider noch unklar. *cg*



Auf dem Rücken der Wildsau stampft Ihr zwar alles nieder, dafür bietet Ihr auch ein größeres Ziel für einen Schrumpfkopfwurf.

Sporterfahren:

Die Entwickler Visual Concepts dürften den meisten Zockern vor allem durch die "NBA 2K"- und "NFL 2K"-Episoden auf Segas 128-Bitter bekannt sein. Dass sie sich aber auch in anderen Genres wohlfühlen, bewiesen die US-Amerikaner z.B. 1997 mit dem PSone-Action-Inferno "One", das in dieser Ausgabe getestete Cartoon-Abenteuer "Flogan Bros." stammt ebenfalls aus ihrer Feder.



Mit jedem eingesammelten Magiestein steigt die Effizienz Eurer Zauberattacken

Heute hier, morgen dort: Größe, Beschaffenheit und Optik der Austragungsorte unterscheiden sich sehr stark voneinander – in der Lavaheimat der Hotties geht's z.B. recht feurig zu.

Ooga Booga

GENRE	GESCHICKLICHKEIT
HERSTELLER	SEGA
D-RELEASE	NICHT BEKANNT

Die Götter müssen verrückt sein: Abgedrehte Multiplayer-Gaudi mit Südseeflair. Ringt als eins von vier witzigen Inselvölkern um die Gunst von Schutzpatronin Ooga Booga – im Internet, via Linkkabel oder Splitscreen.



"Mit neuen Kräften ausgestattet, wird Raziel ohne Probleme den PlayStation-2-Gipfel stürmen. Einschätzung: Super." (PlayZone 02/2001)



"Sowohl grafisch als auch spielerisch herausragendes Fantasy-Abenteuer mit starker Handlung." (OPM 01/2001)



"Nosgoth lebt! Es wartet ein echter Superhit auf uns." (PlayPlayStation 01/2001)

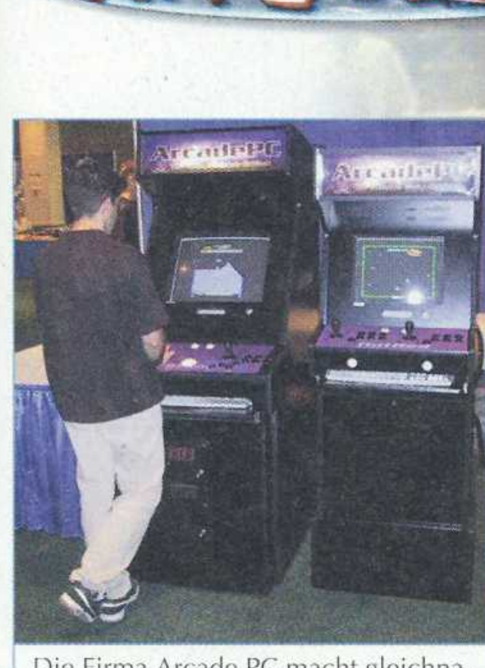


"Sollte die Spielbarkeit mit Grafik und Atmosphäre gleichziehen, erwartet uns ein Top-Action-Adventure mit dichter Story." (OPM2 002/2001)

Überlasse das Schicksal nicht dem Zufall.
Raziel ist zurück, um der Vergangenheit eine Zukunft zu geben.



SOUL REAVER™ 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES
PlayStation® 2
PC CD
OFFIZIELLES LÖSUNGS BUCH
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com


Die Firma Arcade PC macht gleichnamige Automaten, auf denen lizenzierte Klassikeremulationen laufen.

Veteranen in der Wüste



Zum vierten Mal trafen sich klassische Videospiel-Entwickler und Retrofans zur Classic Gaming Expo in Las Vegas.




Neuauflagen: Die Prototypen "Combat 2" und "Elevator Action" gab's samt originalgetreuer Box zu kaufen.

Ralph Baer, David Crane, Jamie Fenton oder Rob Fulop – jüngere Videospiel-Semester und Menschen, denen die Wurzeln unseres Hobbys schnuppe sind, mögen diese Namen nichts sagen. Doch wer seine Zockerkarriere mit Ataris VCS oder einem simplen "Pong"-Gerät begonnen hat und noch in Kino-Foyers oder Kaufhäusern sein Taschengeld verspielen durfte, für den sind diese Menschen die Helden der Kindheit. Gewöhnlich einmal in zwölf Monaten dürfen Altspieler und Retrofreunde nicht nur in Nostalgie schwelgen, sondern die Macher von Spielen wie "Pitfall!", "Gorf" oder "Space Ace" auch mal persönlich treffen. Eine Gruppe amerikanischer Freaks und Geschäftsleute veranstaltet seit einigen Jahren die Classic Gaming Expo in Las Vegas – eine Messe, die (beinahe) ausschließlich historischen Systemen, Spielen und ihren Machern gewidmet ist.

Rekordverdächtig war die diesjährige CGE in vielerlei Hinsicht: So stellte man mit über 1.110 Interessierten nicht nur einen Besucherrekord auf, auch neue Module für die klassischen Konsolen wurden in ungeahnter Menge vorgestellt und verkauft. Neben VCS-Fanprodukten wie "Venture 2", das in einer liebevollen Schatztruhenverpackung steckte und in limitierter Auflage von gerade mal 20 Stück verauktioniert wurde, kamen auch einige Prototypen während des Branchencrashs 1984 verschollener Atari-2600-Spiele wieder ans Licht. So durften z.B. "Combat 2" oder "Elevator Action" – komplett in traditionell designter Verpackung – erstanden werden.

Im Museum stand auch dieser "Yar's Revenge"-Pokal

Obwohl auch Colecovision-Prototypen wie "Dig Dug" oder "Joust" gezeigt respektive verkauft wurden, war die Atari-Fraktion klar bevorteilt: Denn auch für Jaguar und Lynx wurden neue Spiele vorgestellt: Die US-Firma Songbird Productions bastelt gerade an zwei Modulen – einem hervorragend aussehenden Ego-Shooter und einem Weltraumactionspiel – für die Raubkatze, zudem will man den Lynx-Prototyp "Eye of the Beholder" fertigstellen.

Doch nicht nur an festen Ständen kamen historisch interessierte Spieler auf ihre Kosten: So wurden diverse Auktionen durchgeführt, bei denen ganze 8-Bit-Sammlungen, aber auch exklusive Einzelstücke wie ein VCS-"Cubicolor"-Modul aus dem Besitz von Rob Fulop unter den Hammer kamen. "Decathlon"-Wettbewerbe ließen bei den Besuchern Erinnerungen an Kin-


Da geht dem Handheld-Freund das Herz auf: Ein Sammler hatte wunderschöne klassische Geräte in perfekt erhaltener Verpackung zu bieten.

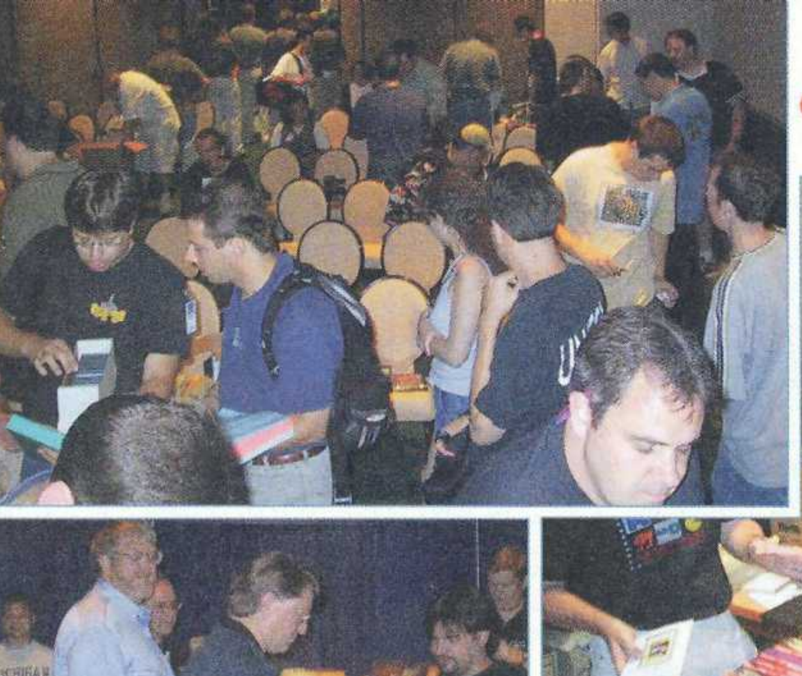

Neue Spiele für alte Konsolen: "Ms. Space Fury" (oben) ist eine Colecovision-Heimentwicklung, "Venture 2" ein exklusiver VCS-Titel.



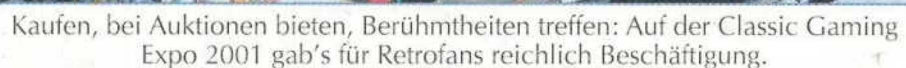
Songbird Productions beschäftigt sich mit den Atari-Konsolen Jaguar und Lynx











Kaufen, bei Auktionen bieten, Berühmtheiten treffen: Auf der Classic Gaming Expo 2001 gab's für Retrofans reichlich Beschäftigung.



Ein Traum für alle Sammler: Ataris nie veröffentlichtes Handheldsystem Cosmos (oben) und Parker-Prototypen für das Intellivision.

derkrankheiten wie gebrochene Joysticks und geschwollende Hände wieder aufleben, bei einem Videospiel-"Jeopardy" durfte man sein Klassikerwissen unter Beweis stellen. Perfekt zur Atmosphäre passte die Musikuntermalung durch die Band '8-Bit Weapon': Die Gruppe spielte hauptsächlich Remixes bekannter C64-Ohrwürmer. Das Expo-Museum gestattete schließlich Blicke auf ultraseltene, meist nie erschienene Hard- und Software. So wurden unter anderem das holographische Atari-Handheld Cosmos, eine komplettes Intellivision-Paket aus Konsole, Keyboard und Computer-Komponenten oder die Prototyp-Verpackung des VCS-Moduls "The Lord of the Rings" ausgestellt.

Für echte Freaks unbezahlbar war allerdings die Tatsache, dass ein ganze Reihe illustrer Persönlichkeiten durch die Messeräume wanderten und fast ausnahmslos zu persönlichen Gesprächen oder der Verteilung von Autogrammen bereit waren. Unter den angegrauten Herren und Damen befanden sich z.B. der Trickfilmveteran Don Bluth ("Mrs. Brisby", "Titan A.E."), der die Story und Animationen des Laserdisk-Automatens "Dragon's Lair" entwarf, die Activision-Gründer (und Desiger berühmter VCS-Titel) David Crane und Alan Miller oder Joe Decuir, einer der Hardware-Entwickler des Atari VCS und der Computer Atari 800 sowie Amiga 1000.



Wie bei der letzten CGE waren auch die Intellivision-Programmierer 'Blue Sky Rangers' mit von der Partie

Falls Ihr jetzt auf den Retrogeschmack gekommen seid – dass es eine CGE 2002 geben wird, steht bereits fest. *sf*

Deutsche Oase



Hunderte seltener VCS-Module wurden zum Verkauf und Tausch in die USA gekarrt

Nicht nur US-Zocker halten den Retrogedanken hoch: Mit Ikarion war auch eine deutsche Firma mit einem Stand auf der CGE vertreten. Der Grund für den Auftritt: Zum einen ist Ikarions Mitgeschäftsführer Marc Oberhäuser einer der fanatischsten Sammler klassischer Spiele und Konsolen in Europa, zum anderen wandelt sich der traditionelle PC-Spieleentwickler gerade zum lizenzierten Hersteller von Nintendo-Produkten. So gab es auf den Tischen von Ikarion nicht nur einige einmalige Ausstellungsstücke aus Marcs Privatsammlung zu bewundern (darunter "Snow White" für das Atari VCS) und diverse seltene Module zu kaufen, mit "Roxstar" wurde auch ein kommender GBA-Titel vorgestellt. Getreu Marcs Einschätzung der Nintendo-Hardware ("Dieses System bietet sich geradezu an, Klassiker umzusetzen.") wird "Roxstar" ein knallbuntes und amüsantes Geschicklichkeitsspiel werden, dass sich schwer an dem 2D-Klassiker "Boulder Dash" orientiert. Übrigens soll "Roxstar" auch für den Gamecube erscheinen – wir halten Euch auf dem Laufenden.



Das "Boulder Dash"-artige Spiel "Roxstar" soll für GBA und Gamecube erscheinen

Geniale Gäste

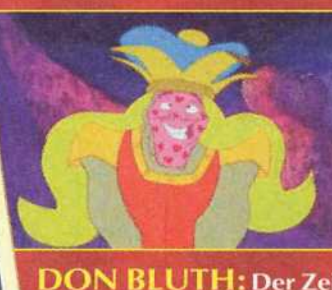
ROB FULOP: Nach der Entwicklung von "Night Driver" und "Missile Command" (Bild) für Atari gründete Fulop 1981 den ersten Drittersteller der Welt: Imagic. Dort programmierte er "Demon Attack" und "Cosmic Ark", später arbeitete er an interaktiven Filmen für Hasbro.

ALAN MILLER: Neben der Mitgründung von Activision und dem Designen populärer VCS-Titel wie "Robot Tank" (Bild) oder "Starmaster" darf sich Miller rühmen, 1984 den Entwickler und Publisher Accolade aus der Taufe gehoben zu haben, der mittlerweile zum Infogrames-Imperium gehört.

DAVID CRANE: Als Mitgründer von Activision 1979 war Crane auch einer der wichtigsten Designer der jungen Firma: "Pitfall!" und "Ghostbusters" stammt aus seiner Feder. Berühmt sind auch sein Joystick-Zehnkampf "Decathlon" (Bild) und der C64-"Sims"-Vorgänger "Little Computer People".



GARRY KITCHEN: Nach seinem Debüt mit der VCS-Konvertierung von "Donkey Kong" (Bild) zeichnete Kitchen für Activisionhits wie "Keystone Kapers" oder "Pressure Cooker" verantwortlich. 1986 gründete er seine eigene Spielefirma Absolute Entertainment.



DON BLUTH: Der Zeichentrickveteran war an der künstlerischen Gestaltung des ersten Laser-Disk-Spielautomatens "Dragon's Lair" (1983) beteiligt. Ebenfalls von ihm stammen die Nachfolger "Space Ace" und "Dragon's Lair 2" (Bild).

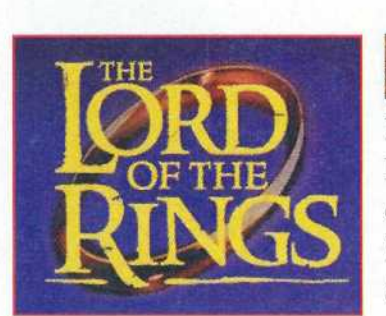


Sony meldet kräftige Verluste – Studio geschlossen

Der Unterhaltungskonzern leidet unter der angespannten wirtschaftlichen Großwetterlage: Sony musste im ersten Quartal des Finanzjahres 2001 (April bis Juni) einen Verlust von 30 Milliarden Yen (ca. 530 Millionen Mark) hinnehmen. Betroffen von massiven Umsatzrückgängen sind etwa die Hälfte der Kerngeschäfte Sonys, darunter die allgemeine Unterhaltungselektronik und der Filmzweig. Zwar stiegen die Verkäufe im Videospielsektor um etwa 29 Prozent, wegen der kostenintensiven PS2-Produktion macht dieser Bereich aber immer noch Miese. Die Voraussage für das gesamte Fiskaljahr wurde von 150 Milliarden Yen Gewinn auf 90 Milliarden (ca. 1,6 Milliarden Mark) revidiert. Sony musste nach der Gewinnwarnung knackige Kurseinbußen hinnehmen.

Um Anleger zufrieden zu stellen und den Gewinnrückgang zu begrenzen, handelte Sony auch gleich: Anfang August kündigte man die Schließung des hauseigenen Studios in Leeds, England an. Zwei Produkte, der "MGS"-Klon "Rogue" und der Lightgun-Shooter "Reload", die dort in Entwicklung standen, wurden beerdigt. Den Angestellten machte man Umzugsangebote in die verbleibenden Studios Cambridge, Liverpool und Soho (das gleichzeitig mit dem zweiten Londoner Team Camden zusammengefasst wird).

Munteres Schachern um "Herr der Ringe"-Lizenz



Electronic Arts ließ verlautbaren, dass man die Rechte an der kommenden "Herr der Ringe"-Kinotrilogie von New Line Cinema erstanden habe. Der erste Teil der bereits komplett abgedrehten Produktion – "Die Gefährten" – kommt an Weihnachten in die Kinos. Ob EA bereits zu diesem Zeitpunkt das Spiel zum Film veröffentlicht und um welches Genre es sich dabei überhaupt handelt, wurde noch nicht bekanntgegeben.

Doch auch Sierra hat einen auf "Herr der Ringe" basierenden Konsolentitel in der Mache, der bereits zur E3-Messe in spielbarer Form auf der Xbox zu sehen war. Die Tochter des Publishers Vivendi Universal besitzt das Recht, die nächsten acht Jahre die Tolkienschen Buchvorlagen zu versoften. Um die Verwirrung um kommende Mittelerde-Spiele komplett zu machen, hat New Line Cinema auch noch die finnischen Entwickler Riot Games mit den Filmlizenzen ausgestattet – allerdings nur für Handyspiele...

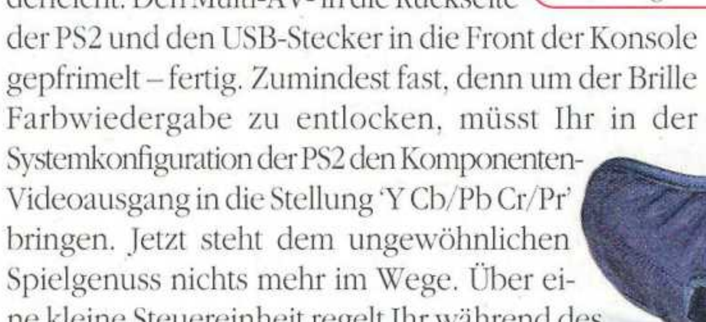
NACHGEHAKT ✓

KLEINE BRÖTCHEN backen die Videospielhersteller schon seit geraumer Zeit nicht mehr. In die neuen Konsolen steckt man feinste und modernste Technik, um die Konkurrenz auszustechen und die selbstdefinierte Zielgruppe der 15- bis 30-Jährigen Unterhaltungsgourmets zu befriedigen. Dabei vergessen die Hersteller, dass das Wettrüsten im Wohnzimmer von irgendjemand bezahlt werden muss – bei der aktuellen Flaute der Weltwirtschaft gibt's aber immer weniger Kunden, die für ein schickes System mit ein paar Spielen mal schnell über 1000 Mark aus dem Handgelenk schütteln oder ihren Gören ein billig verpacktes Handheldmodul für über 100 Mark schenken, um eine Eins in der Mathe-Schulaufgabe zu belohnen. Freaks werden immer ihr letztes Hemd für neue Systeme und Software geben, aber mit denen lässt sich kein Staat machen. Um aus der aktuellen Misere rauszukommen, müssten Sony, Microsoft & Co. dringend ihre Preis- und Produktpolitik überdenken – dumm, dass es dafür wohl zu spät ist.

Durchblick: Cyberbrille für PS2


Ob Spiele oder Schweinkram: Mit der "Eye-Trek" gibt's immer Grund zu Grinsen.

Wer das ultimative High-Tech-Zubehör für seine PS2 sucht, wird bei Kameraprofi Olympus fündig: Für satte 900 Mark erhaltet Ihr eine speziell auf Sonys 128-Bitter abgestimmte VR-Brille, die Euch den visuellen Eindruck eines 1,3 Meter großen Bildschirms verschafft. Das 85 Gramm leichte Accessoire erreicht diese Illusion über zwei TFT-LC-Displays mit je 180.000 Bildpunkten, für passende Stereo-Beschallung sorgen Kopfhörerstöpsel, welche praktischerweise an der Brille befestigt sind. Der Anschluss der "Eye-Trek" ist kinderleicht: Den Multi-AV- in die Rückseite der PS2 und den USB-Stecker in die Front der Konsole gepfrimelt – fertig. Zumindest fast, denn um der Brille Farbwiedergabe zu entlocken, müsst Ihr in der Systemkonfiguration der PS2 den Komponenten-Videoausgang in die Stellung 'Y Cb/Pb Cr/Pr' bringen. Jetzt steht dem ungewöhnlichen Spielgenuss nichts mehr im Wege. Über eine kleine Steuereinheit regelt Ihr während des Betriebs Helligkeit, Farbtiefe und Lautstärke nach Euren Vorlieben.



Die Bildqualität ist sowohl bei Spielen als auch bei DVD-Filmen erstaunlich gut, obgleich die VR-Brille guten Fernsehern oder Projektoren nicht das Wasser reichen kann. Dafür vermittelt die "Eye-Trek" ein intensives 'Mittendrinsein', das vor allem bei Ego-Shootern und Rennspielen zum Tragen kommt. Störend ist nur das auf Dauer hohe Gewicht der Brille und der Lichteinfall an den Rändern des Geräts. Letzteres lässt sich allerdings mit einem 50 Mark teuren Lederaufsatz beheben – so taucht Ihr vollends in die virtuelle Realität ab.

PRODUKT	
Eye-Trek FMD-20P	
HERSTELLER	
Olympus	
SYSTEM	**ZIRKA PREIS**
PS2	900 Mark

Teuer aber fein: VR-Brille mit guter Bildqualität und einfacher Installation.

Enix wartet ab

Der japanische Hersteller Enix baut dieses Jahr ausschließlich auf Sony-Konsolen und den GBA, für den um Weihnachten die ersten Titel erscheinen. Xbox und Gamecube werden von den RPG-Spezialisten momentan noch kritisch geprüft.

Sega Deutschland macht endgültig dicht

Die deutsche Filiale des Dreamcast-Herstellers hat sich im August offiziell von Geschäftspartnern und Presse verabschiedet. In dem persönlichen Anschreiben wurden als Ansprechpartner Sony (für die PS2-Titel), Infogrames (für Xbox- und GBA-Spiele) sowie Big Ben (für Dreamcast) genannt. Letztere Firma übernahm bereits im Frühjahr den Vertrieb von Dreamcast-Spielen. Da Big Ben Kontakt mit der noch bestehenden Sega-Europa-Zentrale in England pflegt, ist zu erwarten, dass noch einige PAL-Titel in diesem Jahr bei uns erscheinen werden. Allerdings lässt sich frühestens in der nächsten Ausgabe sagen, auf welche Dreamcast-Spiele Ihr noch hoffen könnt, und was mit Segas Internet-Angebot passiert.

Mit 30 Mark dabei: PS2 preisgünstig verbunden

Spätestens seit "Gran Turismo 3 A-spec" dürfte der Begriff iLink bzw. Firewire jedem PS2-Besitzer bekannt sein. Hardware-Riese Big Ben verspricht mit dem "FireWire Link Cable" eine sichere und schnelle Verbindung zwischen zwei Konsolen – unerlässlich für spannende Sechsspieler-Duelle in Polyphonys Rennsimulation.

Bei heißen Multiplayer-Gefechten darf natürlich auch der entsprechende Sound nicht fehlen: Das "Optic Cable" von Big Ben verbindet PS2 und AV-Receiver auf digitalem Wege – nur so genießt Ihr spektakulären Surround-Klang in Spielen und die volle Dynamik explosiver DVD-Action.

Für ein knackiges Bild sorgt schließlich das "S-Video Cable" von Interact: Das knapp zwei Meter lange Accessoire ist sowohl für PS2-Spiele als auch DVD-Genuss in Farbe geeignet.

Alle Kabel verrichteten ihren Dienst tadellos, für je 30 Mark sind die Strippen eine echte Alternative zu dem wesentlich teureren Original-Zubehör von Sony.

PRODUKT	
Diverse Kabel	
HERSTELLER	
Big Ben/Interact	
SYSTEM	**ZIRKA PREIS**
PS2	*30 Mark*

Preisgünstige und empfehlenswerte Strippen für Sonys 128-Bitter.

Verwirrung um Xbox-Termine in den USA und Japan

Keine Ausgabe ohne hübsche Gerüchte um die Gates-Konsole: Angeblich plant Microsoft, die Veröffentlichung der Xbox in den USA eine Woche vorzuverschieben, also auf den 1. November 2001. Möglicher Grund: Man will Nintendo das Wasser abgraben – der Gamecube soll nämlich am 3.11. in den US-Handel kommen. Für Japan will man indes eine Veröffentlichung in diesem Jahr nicht mehr hundertprozentig bestätigen, der Termin soll 'nahe' am US-Datum orientiert sein, was auch immer das bedeuten mag...

Analysten einer Investmentbank haben wiederum geäußert, dass es laut diverser Zulieferer Probleme bei der Fertigung des Xbox-Motherboards geben soll, was die Herstellung der riesigen Stückzahlen für den US-Launch verzögere. Microsoft wies die Berichte zurück. Auf der offiziellen Xbox.com-Webseite wurden während dessen die Preise für die Microsoft-eigenen Starttitel bekannt gegeben: Von "Halo" bis "Munch's Oddysee" – je Titel muss der geneigte Xbox-Spieler 50 US-Dollar zücken.

Max Payne – erst auf Konsole, dann ins Kino

Take 2s lang erwarteter PC-Bestseller "Max Payne" wird nicht nur für PS2 und Xbox umgesetzt, sondern auch verfilmt. Die US-Firma Collision Entertainment hat sich die Kino- und TV-Rechte an dem harten Actionhelden gesichert – im Augenblick ist bei Collision bereits ein Film zum PC-Spiel "American McGee's Alice" von EA in der Mache.

Nintendo zufrieden mit GBA

Axel Herr, Chef von Nintendo Deutschland, hat sich wohlwollend über die Verkäufe des Game Boy Advance geäußert. Seit der Einführung sollen etwa 110.000 Stück des neuen Nintendo-Handhelds über die Ladentische gewandert sein. Bis zum Jahresende will man eine Million GBAs in Deutschland loswerden. Unbefriedigt ist Herr dagegen vom Modulabsatz für den 32-Bitter: Die Software-Hardware-Ratio liegt momentan bei dürftigen 1,10 verkauften Spielen je Gerät – europaweit beträgt sie 1,14. Dafür sind die Game-Boy-Color-Verkäufe nach GBA-Veröffentlichung nur 10 Prozent gefallen, und dank "Pokémon Gold/Silber" läuft das GBC-Software-Geschäft noch hervorragend.

Allerdings sind diese Zahlen allesamt kein Vergleich zu den US-Ergebnissen: In Nordamerika hat sich der GBA in den ersten sechs Wochen eine Million mal verkauft, seit der Erstveröffentlichung am 11. Juni wurden und werden pro Minute 20 Geräte abgesetzt.

LICHT & SCHATTEN

ZUVERSICHT TROTZ VERLUSTEN: Electronic Arts hat für das erste Quartal des aktuellen Fiskaljahres (April bis Juni) einen Verlust von 45,3 Millionen US-Dollar (über 96 Millionen Mark) erlitten. Im selben Zeitraum des vergangenen Jahres hat man 'nur' 42,3 Milllionen Dollar Miese gemacht. Nichtsdestotrotz ist man bei EA gut gelaunt: Zum einen stieg der Umsatz im letzten Vierteljahr um 18 Prozent auf 182 Millionen Dollar, zum anderen hatte man einen Verlust in dieser Größenordnung erwartet – die umsatzträchtige Weihnachts- und Winterzeit bringt den Konzern gewöhnlich wieder in tiefschwarze Zahlen. Auch die Anleger sind von EAs Leistung überzeugt: Im vergangenen Jahr stieg der Kurs trotz weltweiter Flaute der neuen Märkte um 33 Prozent. **ACTIVISION IM PLUS:** Auch Branchenveteran Activision hat Grund zur Freude. Im Gegensatz zu einem erwarteten dicken Minus im 1. Finanzquartal 2001 hat man ganze 29.000 Dollar Gewinn gemacht.

WASSER AUF DIE MÜHLEN aller Videospielgegner liefert eine wissenschaftliche Studie aus Japan: Professor Ryuta Kawashima der Tohoku Universität hat die Gehirnaktivität junger Schüler beim Nintendo-Spielen mit der einer anderen Gruppe verglichen, die simple mathematische Aufgaben durchrechnete. Das Ergebnis war eindeutig und könnte besorgten Eltern und populistischen Politikern ausreichend Material in ihrem Kampf gegen das Videospielhobby liefern. Während die Gehirne der zockenden Kinder nur in den Bereichen stimuliert wurden, die für Sehen und Bewegung zuständig sind, war bei der Rechengruppe hauptsächlich der Frontallappen aktiv – der Bereich, der für Lernen, Gedächtnis und Emotion (worunter auch die Kontrolle des eigenen Verhaltens fällt) verantwortlich ist. Dauerspielen während der Entwicklungsphase, so folgert der Professor, führt zur emotionalen Unterentwicklung und Verhaltensstörungen. Die Eltern sind gefordert...



DYNAMIX IST DICHT: Software-Veteran Sierra, mittlerweile zum Mischkonzern Vivendi Universal gehörend, schließt das hauseigene Studio Dynamix in Oregon. Mitarbeiter müssen ihren Hut nehmen oder ziehen ins Sierra Hauptquartier im US-Bundesstaat Washington. Dort wird auch weiter an dem PS2-Online-Shooter "Tribes" gebastelt. **GAMECUBE-"PSO" DOCH ONLINE:** Hiroshi Yamauchi, starrköpfiger wie steinalter Nintendopräsident, hat sich dazu entschlossen, doch in ein Online-Angebot für den Gamecube zu investieren. Ab März nächsten Jahres wird die neue Nintendo-Konsole in Japan ans Netz gehen, unter den ersten Online-Titeln befindet sich die Umsetzung von Segas Bestseller-RPG "Phantasy Star Online". **HEAVY METAL WRACK:** Ozzy Osbourne, Frontmann der Altrocker Black Sabbath, wird zum Haupthelden des Actionspiels "Black Skies" auf PC, Umsetzungen für PS2 und Xbox sind geplant. **KEINE ABSTRICHE:** Der gespannt erwartete PC-Ego-Shooter "Doom 3" kann laut id-Soft-Mitbegründer John Carmack verlustfrei auf die Xbox portiert werden. Sollte man sich für eine Konsolenversion entscheiden, wird ein externes Team das Spiel umsetzen.

Fest für Spiel- und Filmfreaks: DVD-Gamecube ab November



Eine der Überraschungen der diesjährigen E3 war die Vorstellung des DVD/Gamecube-Hybrids das japanischen Elektronikriesen Matsushita. Nun wurde Veröffentlichungstermin und Preis des schnuckeligen Geräts namens Fusion angekündigt. In Japan darf man Anfang November die Chimäre aus DVD-Player und Nintendo-Konsole für 40.000 Yen (ca. 700 Mark) erstehen. Eigentlich war ein höherer Preis geplant, Matsushita will aber konkurrenzfähig bleiben – die PS2 kostet momentan 35.000 Yen. Ob das Gerät nach Europa kommt, ist fraglich; Nordamerika wird irgendwann zwischen März 2002 und 2003 in den Genuss der Matsushita-Hardware kommen.

Klage gegen Eidos abgelehnt

Eidos darf aufatmen: Der Publisher wird nicht wegen des Columbine-High-School-Massakers auf der Anklagebank sitzen. Familien von 13 Opfern der Amok laufenden Schüler Eric Harris und Dylan Klebold hatten insgesamt 25 Spiele-, Film- und Internetfirmen beschuldigt, durch ihre Produkte Verantwortung an dem Morden zu tragen. Eidos gehörte als Publisher der PC-Version von "Final Fantasy 7" zu den Beschuldigten. Der oberste Richter von Colorado, Lewis Babcock, wies die Klage allerdings ab, weil das Spiel keine Schusswaffen beinhalte. AOL Time Warner, Sega und Sony sind indes noch nicht aus dem Schneider, die Forderungen belaufen sich auf fünf Milliarden Dollar.

Bombermania: Konami kauft sich bei Hudson ein

Der erfolgreichste japanische Dritthersteller, Konami, hat für 85 Millionen Mark 38 Prozent der Aktien von Hudson Soft erworben. Bis Weihnachten wird man auf insgesamt 45 Prozent aufstocken. Konami verneint allerdings, Hudson schlucken zu wollen. Man hält den "Bomberman"-Hersteller an der Börse für unterbewertet und will Kapital für die Entwicklung neuer Hudson-Soft-Produkte zuschießen.

Mogelpackung: Game-Boy-Emulator für die PS2



Über Sinn und Unsinn, Handheld-Titel auf dem heimischen Fernseher zu zocken, lässt sich vortrefflich streiten. PS2-Besitzer, die's trotzdem tun wollen, erhalten mit dem "Gamestudio" von Datel einen Game-Boy-Emulator samt acht Spielen und vollwertiger "Action Replay"-Schummelfunktion. Die Installation des 110 Mark teuren Accessoires ist schnell erledigt, Ihr müsst lediglich ein Game-Boy-(Color-) Modul in den mitgelieferten Adapter stecken, dieses 'Paket' in den ersten Memory-Card-Slot schieben und die beiliegende CD booten. In den Bildschirmmenüs startet Ihr sodann die eingelegte Cartridge, greift auf die enthaltene Spiele-Kollektion (u.a. Clones von "Arkanoid", "Space Invaders" und "Amidar") zu oder speichert Euren Lieblingstitel aus diesem Fundus auf das 'Games-to-go'-Modul. Letztere Option werden die meisten von Euch nicht nutzen, da sämtliche mitgelieferte Titel nicht über Durchschnitt hinauskommen.



Den nervigen Rahmen um die GBC-Spielfläche dürft Ihr auch abschalten

Interessanter sind da schon die 'Action Replay'-Funktionen: Vorhandene Cheat-Codes nutzen, neue Schummeleien entdecken, Spiele-Codes verwalten – das gesamte Mogelspektrum steht Euch zur Verfügung.

In unserem Praxistest machten einige Module Probleme: Bei "Rayman" nervten Bildaussetzer und Farbfehler während des Spielens, auch bei älteren Titeln wie "F1 Racing Championship" störten ab und an grobe Pixelklumpen die Optik. Wer bereits einen Game Boy Color sein Eigen nennt, sollte das Geld in zwei gute Spiele investieren, PS2-Besitzer sparen besser auf einen GBA.

PRODUKT	
Gamestudio	
HERSTELLER	
Datel	
SYSTEM	ZIRKA PREIS
PS2	110 Mark
Nicht ganz ausgereifter Game-Boy-Color-Emulator für die PS2.	

Adé, ihr grünen Männchen

Trip Hawkins, Chef des Publishers 3DO, sieht in der "Army Men"-Reihe keine Zukunft mehr. Man will sich auf die Etablierung neuer Marken konzentrieren – erster Schlag soll das PS2-Action-Adventure "Portal Runner" werden, dessen sexy Heldin Vicky mindestens mit Lara Croft konkurrieren könne.

TOP 5

	PSone	PS2	Nintendo 64	Dreamcast
1	/1 Digimon BANDAI/INFOGRAMES Ein weiteres Mal machen sich die Pokémon-Imitate an der Spitze breit.	/1 Onimusha CAPCOM Capcom abonniert Platz 1: Wetten, dass "Resi" und "Devil May Cry" bald folgen werden...	/1 Aidyn Chronicles THQ Und noch ein Rohrkrepierer von THQ: Mit was man sich in Notzeiten so zufrieden geben muss.	/2 Alone in the Dark 4 INFOGRAMES Ordentliche Konvertierung: Das Lovecraft-Abenteuer lockt auch auf dem Sega-System.
2	/4 Evil Dead: Hail to the King THQ Unverständlich: Jetzt hat das miese Splatter-Abenteuer auch noch "Alone 4" verdrängt.	/3 Flucht von Monkey Island LUCASARTS Die Affeninsel klettert: Guybrush bringt die PS2-Nutzer auch diesen Monat zum Lachen.	/4 Excitebike 64 NINTENDO Back on the track: Die brillante Motocross-Raserei rauscht wieder gen Spitze.	/* Carrier XICAT Und noch'n Grusler: Hat sich doch gelohnt, die alte Kamelle noch bei uns zu veröffentlichen.
3	/* World Scariest Police Chases ACTIVISION Vielleicht die dümmsten Autofahrer, aber sicher nicht das schlechteste Spiel der Welt.	/* NBA Street ELECTRONIC ARTS Endlich mal was Neues: EA trifft mit seiner Basketball-Actionvariante ins Schwarze.	/* The world is not enough ELETRONIC ARTS Rückkehrer 1: Auch heute noch lohnt sich der actionreiche Ausflug mit James Bond.	/4 Unreal Tournament INFOGRAMES Trotz "Outtrigger" & Co.: "UT" hält beharrlich die Ego-Führungsrolle inne.
4	/2 Alone in the Dark 4 INFOGRAMES Es geht bergab: Nach langer Zeit im Spitzenfeld verabschiedet sich der Grusler langsam.	/2 Red Faction THQ Bildhübsche Ballerfreuden: Volitions Marsausflug behauptet sich wacker.	/* Perfect Dark NINTENDO Rückkehrer 2: Welchen (nichtindizierten) Ego-Shooter sollte man auch sonst auf N64 zocken?	/* Iron Aces XICAT Abgestürzt: Wir plädieren für eine Flugverbotszone auf dem Dreamcast.
5	/* Formel 1 2001 SONY Die Luft ist aus der aktuellen F1-Saison raus – dann vergnügen sich Fans eben mit dem Spiel.	/* Ministry of Sound Edition UBI SOFT Kein Spiel, dafür günstig: Fünf Stunden Clubsounds auf der PS2.	/* Mario Party 2 NINTENDO Rückkehrer 3: Alle Mario-Freunde machen sich schon mal für den dritten Teil warm.	/* Coaster Works XICAT Achterbahn-Manager: Xicat bedient erfolgreich ein vernachlässigtes Genre.

Quelle: Flashpoint

SPIELE-PROGNOSE FÜR DEUTSCHLAND

September	Oktober	November
Conflict Zone – Strategiespiel	Atlantis – Adventure	Evil Twin – Action-Adventure
Championship Surfer – Sportspiel	Pokémon Stadium 2 – Monsterzucht	Syphon Filter 3 – Action
Power Diggerz – Baggerspiel	Paper Mario – Rollenspiel	Castlevania Chronicles – Jump'n'Run
Hidden Invasion – Action	Twisted Metal: Black – Action	Mario Party 3 – Partyspiel
Lotus Challenge – Rennspiel	Time Crisis 2 – Lightgun-Shooter	Wipeout Fusion – Rennspiel
This is Football – Sportspiel	WWF Smackdown – Sportspiel	Klonoa 2: Lunatea's Veil – Jump'n'Run
MX 2002 – Rennspiel	WTA Tour Tennis – Sportspiel	Silent Hill 2 – Action-Adventure

Nintendo vs. `Famitsu´-Macher

Kaum denkt man, Big N und Boss Hiroshi Yamauchi wären auf ihre alten Tage ein bisschen friedfertiger geworden, beweist eine Meldung aus Japan das Gegenteil. Nintendo hat den Spiele- und Zeitschriften-Publisher Enterbrain (aus dessen Hause das berühmte Konsolenmagazin Famitsu stammt) wegen Copyrightverletzung verklagt. Stein des Anstoßes ist das PSone-Rollenspiel "Tear Ring Saga", das in weiten Bereichen das Nintendo-RPG "Fire Emblem" imitieren soll. "Tear Ring Saga" ist in Japan ein voller Erfolg – über 340.000 CDs wurden bereits von Enterbrain ausgeliefert. Nintendo fordert in der Klage 258 Millionen Yen (über 4,5 Millionen Mark) Schadensersatz.

Vollgas mit Sony und MAN!AC

In Zusammenarbeit mit SCE Deutschland schicken wir alle Rennbegeisterten ins digitale PS-Paradies: Der Playstation-Hersteller lässt ein 'PS2 Racing Pack', ein 'GT Force Wheel' und fünf Pakete aus "Gran Turismo 3 A-Spec", Schlüsselanhänger und Tasche springen. Dazu müsst Ihr gerade mal folgende Frage beantworten:

Wieviele neue Strecken im Vergleich zum Vorgänger findet Ihr in "GT 3"?

Schickt eine Postkarte mit der Lösung an:

Cybermedia Verlag
Stichwort: GT3
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 15. Oktober 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

"Malice" findet neues Zuhause

Erst war es das Musterbeispiel für die Leistungsfähigkeit der Xbox, dann verschwand es klammheimlich im Datennirwana: Das Action-Adventure "Malice" der englischen Entwickler Argonaut wird nun von Vivendi Universal und nicht mehr von Microsoft selbst veröffentlicht. Warum dem Gates-Konzern zum Schluss an ihrem Vorzeigeprodukt so wenig lag, dass es nicht mal auf der E3-Messe gezeigt wurde, weiß wohl nur Argonaut-Chef Jez San selbst. Interessant ist allerdings die Tatsache, dass "Malice" kein Exklusivtitel für die Xbox mehr ist; an einer PS2-Version wird gerade gebastelt, auch andere Plattformen sind denkbar. Neben diesem Großprojekt hat Argonaut noch etliche andere Titel in der Mache, die für diverse Systeme erscheinen sollen: "Kleaners" wird ein taktischer Shooter à la "Rainbow Six", "Orchid" ein storybasiertes Beat'em-Up und "Cash on Delivery" ein Arcade-Raser. Zudem wird "Croc" wiederbelebt und zwei Geheimprojekte sollen exklusiv für die Xbox erscheinen.

Finale Filmmusik zu gewinnen

Zum Start des "Final Fantasy"-Kinofilms verlosen wir in Zusammenarbeit mit Sony Music zehn Mal den Soundtrack zum computeranimierten Streifen. Und weil Sony Music kein Knauser-Verein ist, gibt's noch 20 "Ridge Racer 5"-Soundtracks obendrauf. Zur Teilnahme schickt Ihr eine Postkarte an:

Cybermedia Verlag
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Als Stichwort gebt Ihr Euren Soundtrack-Wunsch an, unsere Glücksfee zieht die Gewinner aus sämtlichen Einsendungen.

Einsendeschluss ist der 15. Oktober 2001. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Wut lass nach: **Ein emotional unausgeglichener Leser der letzten Ausgabe ließ uns seine Verachtung auf besonders eindrucksvolle Weise spüren. In einem anonymen Brief schickte er die MAN!AC 9/2001, fein säuberlich in ihre Einzelteile zerissen. In einem unflätigen Anschreiben erläuterte er zudem, seinem Missfallen nur deshalb nicht mit der Beilegung seiner Exkremente Ausdruck zu verleihen, weil das Porto so teuer gekommen wäre. Falls der gleichermaßen geizige wie feige Absender uns noch liest: Wir schicken Dir gerne ein Zugticket, damit Du uns Deine Probleme persönlich mitteilen kannst.**


Pah: MAN!ACs zerreißen kann jeder – echte Kerle nehmen Telefonbücher.

Burnout



Was Polyphony kann, beherrscht Criterion schon lange: Auf der regennassen Straße spiegelt sich die Umgebung.

Und es gibt sie doch, die Überraschungen im Videospielmarkt. Im Falle von Acclaims Arcade-Racer "Burnout" sogar eine äußerst positive, denn praktisch aus dem Nichts flatterte eine Preview-Version der Criterion-Entwicklung in die Redaktion – und sorgte prompt für ungebremste Begeisterung. "Burnout" steht für unkompliziertes Rennspielvergnügen: Ohne sich in Tuning-Optionen oder Lizenzprüfungen zu verzetteln, geht Ihr mit knapp einem Dutzend verschiedener Vehikel in drei unterschiedlichen Klassen an den Start. Die fiktiven Rundkurse sind über die ganze Welt verteilt (USA, Asien sowie Europa) und prall gefüllt mit unschuldigen Verkehrsteilnehmern. Während der normale Stadtverkehr strikt den Straßenregeln folgt, zählen für Euch und drei CPU-Konkurrenten nur schnelle Rundenzeiten. Rote Ampeln, Einbahnstraßen oder Bürgersteige werden konsequent missachtet – wer bremst verliert, und schaltet zudem keine neuen Strecken und Fahrzeuge frei. Unsere ersten Spieleindrücke sind uneingeschränkt positiv: Die Boliden lassen sich punktgenau über den Asphalt schleudern, die rasend schnelle 3D-Optik ist fehlerfrei und fasziniert bei den spektakulären Crashs mit Blur-Effekten sowie schnellen Kameraschwenks. Wer schnörkellose Arcade-Racern liebt, sollte sich "Burnout" unbedingt vormerken.



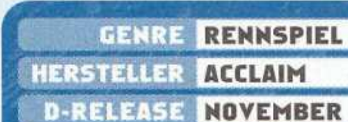
Das Salz in der "Burnout"-Suppe sind die atemberaubend inszenierten Zusammenstöße





Mit Vollgas über die rote Ampel: Während die anderen Verkehrsteilnehmer brav stehen bleiben, braust Ihr mit Höchstgeschwindigkeit über die Kreuzung.

Driften geht in "Burnout" leicht von der Hand. Wer fleißig um die Ecken schleudert, erhält einen Extra-Turbo.



GENRE	RENNSPIEL
HERSTELLER	ACCLAIM
D-RELEASE	NOVEMBER

Arcade-Racer der alten Schule: Schnappt Euch einen Boliden und zeigt den CPU-Konkurrenten, was ein cooler Drift ist. Optik und Fahrgefühl sind exzellent.

Batman Vengeance


Wie es sich für einen echten Superhelden gehört, hat Batman eine ganze Reihe Techniken drauf: Ballern, schleichen, schweben oder ganz einfach prügeln.



Ausgestattet mit der DC-Lizenz bastelt Ubi Soft schon seit längerem an einer Adaption des guten alten Superheldens Batman – klar, dass Ihr in der Rolle des geflügelten Heroen auf unzählige Fießlinge der Serie trefft. Beim Kampf gegen das Böse verlässt sich der Flattermann auf seine Karatekünste: Greift Euch einer der Schergen an, zoomt die Kamera in eine seitliche Beat'em-Up-Sicht, ist der finstere Geselle platt, erklimmt Ihr ungehindert die nächste Ebene. Dank Baterang schwingt Ihr Euch dabei auf abgelegene Plattformen oder erledigt Gegner aus der Ferne. Für Abwechslung sorgen Batwing-Ballerorgien und Batmobil-Verfolgungsjagden.

GENRE	ACTION
HERSTELLER	UBI SOFT
D-RELEASE	OKTOBER

Verbrecherjagd in Gotham City: Jump'n'Run Elemente wechseln sich mit reichhaltiger Action ab – Batman-Fans sollten sich den Titel vormerken.

Endgame

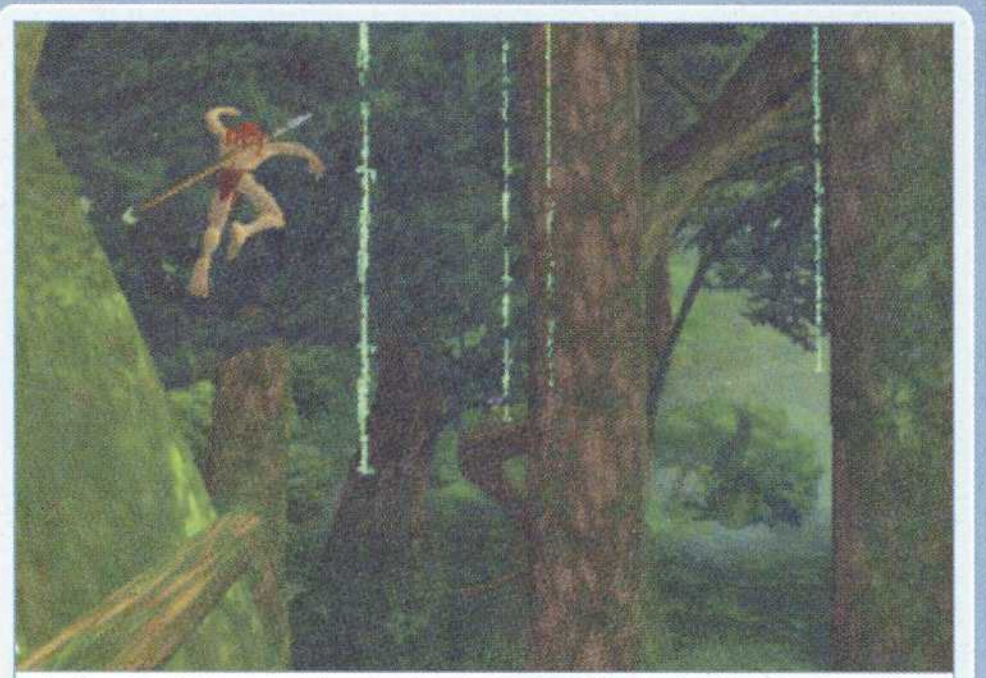

Die zahlreichen Wachmänner ändern permanent ihre Positionen

"Lola rennt" auf Konsole: Empire hat sich von der Thematik 'Cooles Mädel rettet ihren Freund' inspirieren lassen und einen actionreichen PS2-Titel daraus gebastelt. Allerdings ballert die Hauptfigur nun zurück – "Endgame" ist ein astreiner Light-Gun-Shooter, bei dem ganze Gegnerhorden auf Euch einstürmen. Wie in "Project Titan" geht Ihr per Knopfdruck in Deckung, um nachzuladen. Begleitet von hämmernden Techno-Beats fallen die Feinde im Kugelhagel, verschiedene Trefferzonen wie Weichteile, Kopf oder Fuß sorgen für übertriebene Härte. Beim Ballern zählt vor allem eines: Schnelligkeit. Nietet Ihr die Bösewichte besonders fix um, gelangt Ihr in schwierigere Level und bekommt nach erfolgreichem Durchzocken eine andere Endsequenz zu sehen. Zu zweit dürft Ihr nicht anlegen, dafür gibt's einen umfangreichen Trainings-Modus. Zudem werden die neue 'GunCon' von Namco und deren PSone-Vorgänger unterstützt.

GENRE	LIGHTGUNSHOOTER
HERSTELLER	EMPIRE
D-RELEASE	NOVEMBER

Solide Ballerei in bester "Project Titan"-Tradition: Schnelle und bleihaltige Action mit Eurer Licht-Knarre – Innovationen sucht Ihr allerdings vergebens.

Tarzan Freeride



In den Jump'n'Run-Leveln schwingt Ihr Euch nicht nur durchs Geäst, sondern schlittert auch rutschige Stämme entlang.

Nach "Jungle Book Groove Party" nutzt Ubi eine weitere Disney-Lizenz für ein Dschungelspiel. Diesmal meistert Ihr als Tarzan Jump'n'Run-Abenteuer in finsteren Sumpfgebieten und wildwuchernden Wäldern. Nebenher begibt sich der sympathische Held auch noch zum Bungee-Springen, Surfen und Wasserskifahren. Die Action im Urwald glänzt dabei mit rasanten Kamerafahrten und bunter Optik. Vom Anspruch her ist's eher etwas für jüngere Semester: Bei Sprüngen verfehlt Ihr selten Ranken oder Baumstümpfe. Dafür fordern Euch die ökologisch korrekten Trendsporteinlagen etwas mehr: Beim Absprung von der Klippe müsst Ihr Ästen oder Steinvorsprüngen ausweichen, um unbeschadet in den See einzutauchen – ein Hindernis gestreift und Ihr dürft von vorn beginnen. Beim Surfen auf reißenden Flüssen nagen Felsen und Krokodile an Eurer Energieleiste, zum Ausweichen nutzt Ihr zahlreiche Skater-Tricks. Anfangs dürft Ihr allerdings nur simple 'Kickflips' ausführen, später wird mit mehrfachen Drehungen gepunktet. Die erhaltenen Zähler haben im Story-Modus allerdings keine Bedeutung, nur in der 'Challenge'-Variante dürft Ihr für Highscores auf das Surfbrett steigen. Auch beim Wasserski ist viel Action geboten: So düst Ihr nicht nur um Hindernisse herum, sondern wendet allerlei Profi-Tricks an. Rückwärts fahren, waghalsige Saltos und Drehungen – Tarzan beweist sich in mehr als einer Hinsicht als absolutes Trendsport-As.



Maulsperre: Der Boss-Kampf mit dem Krokodil gehört zu den amüsantesten Szenen des gesamten Spiels.

Bosskämpfe halten Euch zusätzlich bei Laune: Alle paar Level tretet Ihr gegen einen sklavischen Knilch des bösen Großwildjägers an. Um den Fiesling beim Wrestling zu schlagen, hämmert Ihr erst auf die Buttons und drückt dann eine vorgegebene Kombination.



Ob Surfen, Wasserski oder Bungee-Jumping – Tarzan ist für jeden Trend zu haben.

GENRE	GENREMIX
HERSTELLER	UBI SOFT
D-RELEASE	NOVEMBER

Rumble in the Jungle: Die Kombination aus klassischen Hüpf-Einlagen und Trendsport macht in bunter Comic-Optik doppelt Laune.

Coming Now

September (USA)

Titel	Hersteller/Genre	D-Release
NASCAR Thunder 2002	Electronic Arts Rennspiel	[gelb]
Syphon Filter 3	Sony Actionspiel	[grün]
Tales of Destiny 2	Namco Rollenspiel	[rot]
Ooga Booga	Sega Strategiespiel	[gelb]
Phantasy Star Online Ver. 2	Sega Rollenspiel	[gelb]
Propeller Arena	Sega Flugaction	[gelb]
Arctic Thunder	Midway Rennspiel	[grün]
Lotus Challenge	Interplay Rennspiel	[grün]
Monster Rancher 3	Bandai Rollenspiel	[gelb]
Okage: Shadow King	Sony Rollenspiel	[gelb]
Portal Runner	3DO Actionspiel	[grün]
Spy Hunter	Midway Actionspiel	[grün]

Oktober (USA)

Titel	Hersteller/Genre	D-Release
Arc the Lad Collection	Working Designs Rollenspiel	[rot]
Hoshigami: Ruining Blue Earth	Atlus Strategiespiel	[rot]
Bomberman Online	Hudson Actionspiel	[gelb]
Conflict Zone	Ubi Soft Strategiespiel	[grün]
Tennis 2K2	Sega Sportspiel	[grün]
Gitaroo Man	Koei Musikspiel	[rot]
Hot Shots Golf 3	Sony Sportspiel	[grün]
Kessen 2	Koei Strategiespiel	[grün]

September (Japan)

Titel	Hersteller/Genre	D-Release
Dance Dance Revolution 5th Mix	Konami Musikspiel	[rot]
Capcom vs. SNK 2	Capcom Beat'em-Up	[gelb]
Garou - Mark of the Wolves	SNK Beat'em-Up	[rot]
Shenmue 2	Sega Adventure	[gelb]
Zero Gunner 2	Psykio Actionspiel	[rot]
Luigi's Mansion	Nintendo Geschicklichkeit	[grün]
Super Monkey Ball	Sega Geschicklichkeit	[grün]
Super Smash Bros. Melee	Nintendo Beat'em-Up	[grün]
Ace Combat 4	Namco Actionspiel	[grün]
King's Field 4	From Soft Rollenspiel	[rot]

Oktober (Japan)

Titel	Hersteller/Genre	D-Release
Let's Puyo Puyo	Sega Geschicklichkeit	[rot]
Marle De Jigsaw	Nipponsoft Geschicklichkeit	[rot]
Silent Scope 2	Konami Actionspiel	[grün]
Silent Hill 2	Konami Action-Adventure	[grün]
Time Crisis 2	Namco Gun-Shooter	[grün]

[grün] Spiel wird in Deutschland erscheinen
[gelb] Veröffentlichung in Deutschland realistisch
[rot] Spiel erscheint nicht in Deutschland



Floigan Bros.



Der eine dick, der and're klein – so schön kann Bruderliebe sein: Trotz gelegentlicher Querelen sind die Schrottplatzgeschwister Hoigle und Moigle die besten Kumpel.

Für ein Geschwisterpaar haben Hoigle und Moigle Floigan verblüffend wenig Ähnlichkeit: Hoigle, der ältere der beiden, ist ein schmächtiger Zwerg – trotz seiner geringen Körpergröße aber mit reichlich Grips gesegnet. Ganz anders Moigle: Der Floigan-Benjamin ist ähnlich tumb wie er groß ist und verbringt den Tag am liebsten mit dem Erfinden aller möglichen Gerätschaften mit zweifelhaftem Nutzwert. Gemeinsam führen die ungleichen Brüder den elterlichen Schrottplatz, und genau auf diesen hat es der gerissene Immobilienhai Baron Malodorous abgesehen. Mit einer Horde Söldnerkatzen plant der gierige Geschäftsmann die feindliche Übernahme des Floiganschen Familienbetriebs. Doch kampflos geben die Mülljungs ihre Heimat nicht auf. In streng geheimer Tüftelarbeit hat Moigle irgendeine obskure Maschine entworfen, die dem ruchlosen Rüpel das Fürchten lehren soll. Dumm nur, dass die Gedächtnisniete kurz vor Vollendung die Einzelteile des Apparats in den Weiten der Müllhalde verlegt hat und sich beim besten Willen nicht mehr erinnern kann, wo. Zusammen begeben sich die Cartoon-Knallköpfe

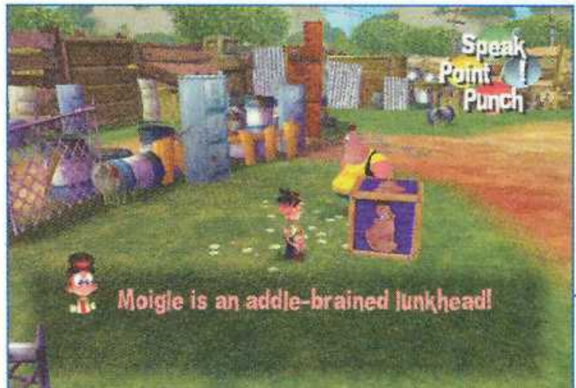


Floigan-Rätsel: Nach ein paar verletzenden Worten heult Moigle den Bach voll und die Brücke zum anderen Ufer hebt sich.





Balanceakt: Die Geschicklichkeitseinlagen fordern Padbeherrschung – hier muss Hoigle unter Zeitdruck eine Anzahl Hebel umlegen.



Lachen, heulen, sauer sein: Die jeweilige Farbe der Kiste zeigt an, in welchen Gemütszustand Ihr Moigle versetzen müsst.



Bestechlicher Knuddelklopps: Spielt Moigle die beleidigte Leberwurst, könnt Ihr ihn nur durch Punkteschenken zur weiteren Mitarbeit bewegen.

auf die Suche.

Der Spielablauf von Visual Concepts' Mid-Price-Titel (in den USA für knapp 20 Dollar erhältlich) gestaltet sich als ungewöhnlicher Mix aus Adventure und Geschicklichkeitstest: In der Rolle von 'Brain'-Hoigle müsst Ihr Euren digitalen Bruder dazu bewegen, allerlei Hindernisse aus dem Weg zu räumen, um an die begehrten Maschinenteile zu gelangen. Ohne fremde Hilfe weiß sich der dröge Hüne nämlich kaum zu helfen. Auf Knopfdruck pfeift Ihr Moigle herbei und markiert per Cursor einen Gegenstand, auf den Ihr seine Aufmerksamkeit lenken wollt. Um den Fleischklopps aber zu einer Aktion zu verleiten, müsst Ihr meist zu kleinen Tricks greifen. Überall auf dem Schrottplatz stehen Kisten herum, deren Farbe verrät, in welchen von vier Gemütszuständen (traurig, fröhlich, ängstlich oder stinksauer) Ihr das Dickerchen versetzen müsst, um ein Rätsel zu lösen. Um Hoigles sanftes Gemüt beispielsweise in Rage zu versetzen, haut Ihr ihm ein paar mal auf die Wampe. Vor Zorn glühend faltet der Hüne seinen älteren Bruder in klassischer Slapstick-Manier zusammen und kickt ihn wie einen Baseball auf höher gelegene Ebenen, wo auch schon der passende Schlüssel zur Pforte des nächsten Abschnitts wartet. Auf ähnliche Weise bringt Ihr Moigle mit ein paar verletzenden Worten zum Heulen oder durch ein herzliches Knuddeln zum Lachen. Allerdings solltet Ihr nicht zu sehr mit den Launen Eures Schutzbefohlenen spielen: Ist Moigle einmal beleidigt, verweigert er jede Zusammenarbeit und Ihr müsst ihn erst durch ein kleines Spielchen wie Verstecken oder Fangen wieder gnädig stimmen. Für jede gewonnene Partie erhaltet Ihr zudem Punkte, die ihr wiederum einsetzen könnt, um Moigle neue Fähigkeiten zu lehren. Für 35 Punkte nimmt er Hoigle auf die Schultern, damit dieser einen Apfel aus den Baumwipfeln pflücken kann. Für 50 Zähler überwindet Moigle seine panische Angst vor Spinnen – Erkundungen dunkler Höhlen sind anschließend kein Problem mehr.

Dank Disney-reifer Slapstick-Optik, spaßiger Sprachausgabe und dem frischen Spielkonzept macht das Comic-Abenteuer trotz stellenweise verbockter Perspektive (oft 'verfängt' sich die Kamera in der Kulisse) sowie dem teils verworrenen Ablauf Laune. Schade nur, dass die erste Episode der mehrteilig geplanten "Floigan Bros."-Saga locker an einem Nachmittag durchgezockt ist. Etwaige Nachfolger sind zudem bislang weder für den Dreamcast noch andere Konsolen angekündigt. Insgesamt ein zu kurzes und nicht ganz ausgereiftes Vergnügen. *cg*

Floigan Online:

Zwar könnt Ihr mit dem ungleichen Brüderpaar nicht aktiv im Internet herumwuseln, doch Kontakt zu anderen Fans ist möglich: Tauscht Euren erzogenen Moigle mit anderen, um neue Fähigkeiten kennenzulernen, oder saugt Euch geheimnisvolle 'Monats-Objekte', um neuen Pepp in das Schrottplatz-Leben zu bringen.



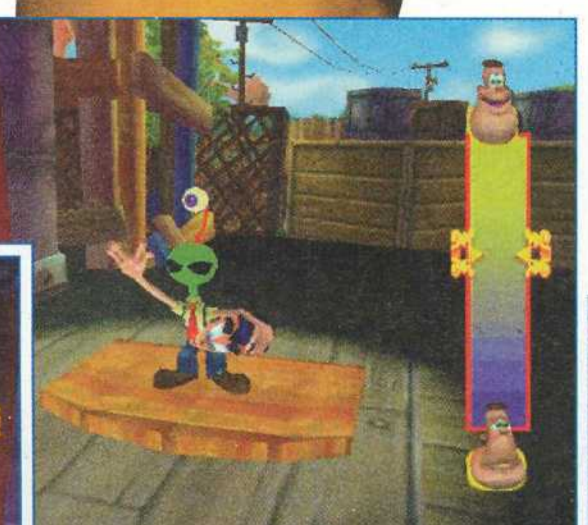

71%

SYSTEM	Dreamcast
HERSTELLER	Sega
D-RELEASE	nicht bekannt

Ein Schrottplatz voller Narren: Unterhaltsamer Cocktail aus Cartoon-Adventure und Geschicklichkeitstest – leider viel zu kurz.







Hoigle dreht am Rad: Stoppt Ihr die Scheibe an der korrekten Farbe, führt Floigan Senior eine seiner lustigen Slapsticknummern vor.



Kleine Spielchen wie 'Gib mir fünf' oder Abklatschen bringen Euch Punkte und Moigle gute Laune

Saiyuki Journey West



Zahlreiche wunderhübsche Charakterporträts und Animationsphasen verleihen Koeis Taktikschlacht einen unwiderstehlichen Bitmap-Charme.



Krieg mit Köpfchen: Bogenexpertin Kikka trifft böse Buben auch auf weite Distanz. Jeder im roten Bereich stehende Gegner würde getroffen, die Zahlen geben den möglichen Schaden an.

Japanoide Taktik-Schlachten führen in westlichen Gefilden seit den Pioniertagen der Videospiele ein Nischendasein: Außer Enix' Veteranen-Serie "Ogre Battle", Segas "Shining Force"-Saga oder einzelnen Episoden von Koeis Genre-Klassiker "Romance of the three Kingdoms" scheuen die meisten Hersteller kostenintensive Portierungen für die englischsprachige Zockerwelt – zu klein scheint die Zielgruppe für fantastische Taktikscharmützel. Um so erfreulicher, dass Koeis beinahe zwei Jahre altes "Saiyuki Journey West" zum Ende der PSone-Regentschaft noch seinen Weg in US-Läden gefunden hat.

Eingebettet in eine Nippon-typische Geschichte um Menschlichkeit, Heldenmut und asiatische Religion schlüpft Ihr in die Rolle des chinesischen Mönches Sanzo (optional steht eine weibliche Gottesdienerin zur Wahl), dem eines nachts Wunderliches widerfährt. Im Traum erscheint dem gläubigen Jüngling die Schutzpatronin Lady Kannon und beauftragt ihn, einen magischen Stab in einen Tempel im weit entfernten Indien zu bringen. Geweissagt, getan: Der abenteuerlustige Sanzo macht sich auf den langen Fußmarsch Richtung Westen.

Doch wie es sich für ein ordentliches Strategiespiel gehört, bleibt der Auserwählte nicht lange allein. Nach und nach schließen sich Sanzos Pilgergang fünf Kampfgefährten an. Zum Glück für den unerfahrenen Mönch, denn der Weg führt nicht nur in gastfreundliche Bauerndörfer und Grenzstädte, sondern auch durch Monster-verseuchte Wälder, oder über unwirtliche Gebirgspässe. Der grundlegende Spielaufbau gestaltet sich dabei wie folgt: Auf einer 2D-Oberweltkarte zieht Ihr von Ort zu Ort, werdet Ihr unterwegs von einer Bande geldgieriger Räuber überfallen oder geratet in eine fiese Dämonenfalle, so wird in eine isometrische Kampfarena umgeschaltet; die Gefechte laufen in "Saiyuki" komplett rundenbasiert ab. Habt Ihr Eure Recken auf vorgegebenen Quadraten des Schlachtfeldes positioniert, kommen nacheinander Freunde und Feinde zum Zug. In jeder Runde dürft Ihr einen Helden eine vorgegebene Anzahl Felder bewegen, eine Aktion wie z.B. Schwertangriff, Heiltrankeinsatz oder Zauberspruch ausführen und abschließend noch die Blickrichtung festlegen. In welcher Abfolge Ihr diese Schritte durchführt, bleibt Eurem taktischen Feingefühl überlassen. Dabei spielt die Beschaffenheit des Terrains eine maßgebliche Rolle für die Schlachtenplanung: Auf den Iso-Feldern stehen Felsen und Bäume, Hügel ragen empor, plätschernde Flüsse strömen durch die Pampa. Auch interaktives Inventar wie Schalter oder bewegliche Plattformen wollen in Eure Überlegungen eingebunden werden.

Zwar geht es in den meisten Gefechten ausschließlich darum, alle Bösewichte zu erschlagen, spezielle Rahmenbedingungen oder Aufgaben sorgen aber für Abwechslung: Im Inneren eines glühend heißen Vulkans wird Euren Recken mit jedem Zug Energie abgezogen, ein anderes Mal muss Sanzo ver-



Was darf's sein? Der Einkauf frischer Rüstung oder magischer Hilfsitems geht angenehm flott und unkompliziert vonstatten.



Training gratis: Nehmt Ihr im Postamt einen lukrativen Botenauftrag an, müsst Ihr damit rechnen, unterwegs überfallen zu werden.





Durchblick total: Mit den vier Schultertasten dreht, kippt und zoomt Ihr die Kampfarena ganz nach Wunsch – tote Winkel oder uneinsehbare Ecken bleiben Euch somit erspart.

Auf der Oberweltkarte klickt Ihr Euch via Cursor durch die Gegend – welche Geschäfte eine Stadt zu bieten hat, seht Ihr auf Knopfdruck.



Kampf mal anders: In einem verwunschenen Tempel wischt Sanzo den Boden auf, während ihm die Kollegen den Rücken freihalten.



Einmal getroffen, doppelt abgesahnt: Im Magieinferno brutzeln nicht nur die Feinde, auch Bäume oder Felsen werden zerstört und geben häufig wertvolle Items frei.



Nicht vergessen: Lasst Ihr beim Stadtschmied regelmäßig Schwerter oder Kampfstäbe härten, steigen deren Kraft und Reichweite.



Vorgeschmack: Bereits die Verwandlung in ein Werwesen zieht den umherstehenden Bösewichten Energie ab.

streute Blutlachen aufwischen, während ihm die Kollegen die Monsterbrut vom Leib halten.

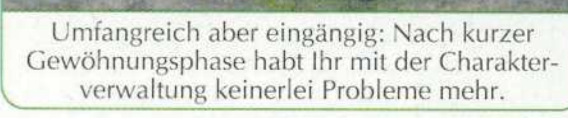
Außer RPG-bekannten Kampffaktoren (Feuermagie richtet bei Wasser-elementaren Monstern besonders großen Schaden an usw.) beeinflussen auch terrainabhängige Umstände die Wucht eines Angriffs: Hat der grimmige Ork Eurem Recken die Front oder den Rücken zugedreht? Steht Ihr höher als der schleimige Tausendfüßer? Wieviele Schadenspunkte Ihr dem Gegner abzieht, wird vor jeder Attacke angezeigt. In aller Ruhe könnt Ihr das jeweils effektivste Manöver auswählen.

Meist zieht Ihr zwar im kompletten Partyverbund ins Gefecht, in kleinen Arenen müsst Ihr aber schon mal auf ein oder zwei Gefährten verzichten. Für Chancengleichheit sorgen dabei die übernatürlichen Kräfte Eurer Kumpane. Sanzo ist nämlich der einzig 'echte' Mensch der Truppe, alle anderen Recken sind so genannte Werwesen: Auf Knopfdruck morpht beispielsweise der rothaarige Zottel Goku in ein gigantisches Affenmonstrum, die elfenartige Kikka mutiert zum ebenso prächtigen wie gefährlichen Riesenschmetterling. In ihrer wahren Gestalt verfügen die Kollegen über besondere Fähigkeiten und Spezial-Attacken: So überfliegt Reptiliendame Ryorin in Drachenform problemlos hohe Gebirge sowie gähnende Schluchten und fegt mit einem mächtigen Schwanzhieb gleich mehrere Ungetüme vom Platz. Jede dieser Aktionen kostet allerdings Werpunkte, auf deren Pool Eure gesamte Party kollektiv zugreift. Sind alle Zähler aufgebraucht, schrumpfen Eure Recken wieder in ihre menschenähnliche Form und Größe.

Im Gegensatz zu gängigen Fantasy-Titeln gibt's Erfahrungspunkte nicht nach dem Ende einer Schlacht, sondern unmittelbar für jeden einzelnen Spielzug. Je durchschlagender ein Angriff oder Heilzauber war, desto mehr Erfahrung erhält der Ausführende. Jeder Kämpe zeichnet so für seine Charakterentwicklung selbst verantwortlich, Aufleveln im Fahrwasser stärkerer Kollegen ist also nicht möglich.

Habt Ihr vom ewigen Kampf die Nase voll, besucht Ihr einfach eine der vielen Städte: Hier dürft Ihr aber nicht eigenständig herumlaufen, stattdessen klickt Ihr Euch auf einem Auswahlbildschirm direkt in Waffen- oder Kräuterläden, investiert erbeutetes Gold in neue Ausrüstung, absolviert einen Sparringskampf im Dojo oder nehmt im Postamt zur Aufbesserung der Reisekasse gefährliche Botengänge von Dorf zu Dorf an.

Ein durchdachtes Kampfsystem, hübsche Charakterporträts, liebevoll in Szene gesetzte Bitmap-Heroen und eine ausgeschlafene Gegnerintelligenz zeichnen Koeis Taktikepos aus, wenngleich die Abfolge von Zwischensequenzen und Schlachten auf Dauer etwas eintönig wird. Dank der übersichtlichen Menü- und Charakterverwaltung verleben auch Genre-Neulinge spannende Wochen im virtuellen Asien. *cg*





Umfangreich aber eingängig: Nach kurzer Gewöhnungsphase habt Ihr mit der Charakterverwaltung keinerlei Probleme mehr.

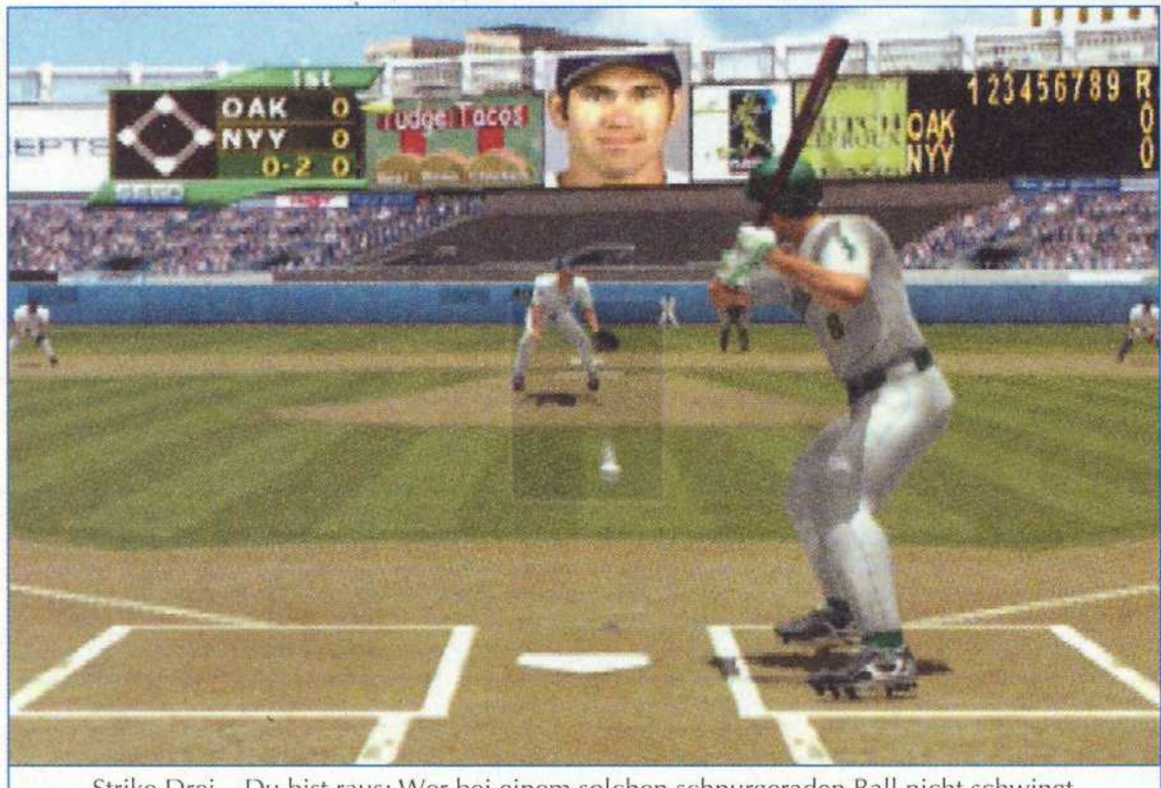


Bei vielen Fans

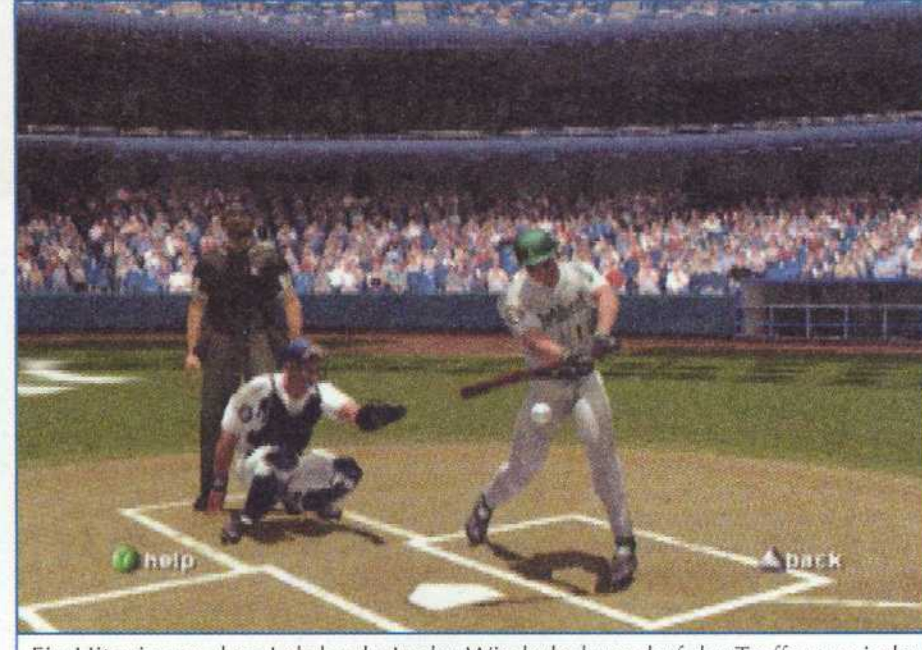
gilt Squares PSone-Klassiker "Final Fantasy Tactics" als beste Runden-Taktik für Konsolen. Schade, dass die Edel-Strategie nur in Japan und den USA veröffentlicht wurde und inzwischen ausschließlich als überteuerter Gebrauchtsilberling zu haben ist. Ein traurige Situation, der sich auch Square bewusst war: So rangen sich die Japaner vor kurzem zu einer preisgünstigen Neuauflage der US-Fassung durch. Doch bei den meisten frohgemuten amerikanischen Neukunden währte die Freude nur kurz. Die zwar englischsprachige Zweitpressung wurde nämlich irrtümlich mit dem japanischen Ländercode versehen und versagte daher auf nicht umgebauten Geräten ihren Dienst. Eine weitere Neuauflage ist momentan nicht geplant.


Taktik mit Tiefgang: "Final Fantasy Tactics" sahnte bei uns seinerzeit 90% Spielspaß ab.

World Series Baseball 2K2



Strike Drei – Du bist raus: Wer bei einem solchen schnurgeraden Ball nicht schwingt, landet zurecht wieder auf der Bank.



Ein Hit wie aus dem Lehrbuch: In der Wiederholung darf der Treffer aus jeder beliebigen Kameraeinstellung genossen werden.

Deutsches Baseball lebt:

Mit dem Strausberger Michael Franke schaffte der erste deutsche Baseballer den Sprung über den großen Teich. Der 19-jährige wurde von den Milwaukee Brewers gescoutet und erst einmal für das Minor-League-Team unter Vertrag genommen. Ein erster Schritt für den Third-Baseman auf dem Weg in die Major League...

Visual Concepts hat sich die Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen und liefert mit "World Series Baseball 2K2" einen komplett neuen Baseball-Titel ab. Denn die letztjährige Simulation konzentrierte sich primär auf das Duell Pitcher gegen Batter, das Feldspiel wurde fast komplett von der CPU übernommen – ein Unding, da der Sport so einen Großteil seiner taktischen Finessen verliert, die besonders einem Zweispieler-Match erst die rechte Würze geben. Toll, dass die Neuauflage kaum mehr Anlass zu Meckereien gibt.

Das Sequel bietet alles, was das Baseballerherz begehrt: Dank offizieller Lizenz wurden alle originalen Spieler, Teams und Stadien auf höchstmöglichem Dreamcast-Niveau digital visualisiert. Die Sportler sind von der Kappe bis zu den Stollen an den Schuhen detailgetreu modelliert, Motion-Capturing-Animationen sorgen für natürliche Lauf-, Wurf- und Schlagbewegungen. MLB-Fans erkennen die Batting-Helden an ihren typischen Schlaghaltungen und sehen an der charakteristischen Wurfbewegung des Pitchers, wer auf dem Mount steht.

Die Steuerung wurde komplett erneuert: Die Keule schwingt Ihr auf Digi-Buttondruck, nicht mehr wie früher mit der analogen Schultertaste. Ein Cursor innerhalb der Strike-Zone gibt dem Schwung die richtige Orientierung zum Ball. Als Werfer wählt Ihr über das Steuerkreuz den Pitch aus, den Ihr dem Batter servieren wollt. Die Pitcher beherrschen meist vier unterschiedliche Wurftechniken: Den 'ordinären' Fastball hat jeder Werfer im Repertoire, trickreiche Manöver wie Curveball, Slider oder Change-Up stehen je nach Fähigkeit des realen Vorbildes zur Verfügung. Mit dem Stick platziert Ihr den Wurf beliebig in der Strike-Zone und hofft auf einen gelungenen Wurf. Donnert der Schlagmann den Ball in das Feld, dann heißt es schnell reagieren: Mit dem Joypad dirigiert Ihr den Spieler auf dem kürzesten Weg zum Ball, ein roter Kreis zeigt an, wo die Kugel aufschlagen wird. Wer nicht blitzartig in die richtige Richtung steuert, kann nur zusehen wie der Ball in das Outfield kullert. Ein solcher Fehler wird vom aggressiv auftretenden CPU-Team sofort mit einer Extra-Base bestraft. Mit halsbrecherischen Sprungeinlagen hechten die Fielder auf Kommando nach dem Ball, benötigen dann aber einige Augenblicke, bis sie sich wieder aufgerappelt haben. Einen deftigen Schnitzer leistet sich ab und an die CPU-Verteidigung: So donnert z.B. der Catcher bei einem Basestealing den Ball an der zweiten Base vorbei, alle neun Feldspieler bleiben wie versteinert stehen und sehen dem Runner zu, wie er einen Punkt nach Hause läuft – stümperhaft. Im Angriff treffen die KI-Batter dafür regelmäßig, Strike-Outs sind selten, da die Schlagmänner ausschließlich nach guten Bällen schwingen und sich nicht von angeschnittenen Trickwürfen foppen lassen.

Die Spiel-Modi beschränken sich aufs Wesentliche: Einzelspiel, Saison, Playoffs und ein Homerun Derby stehen zur Wahl. Neu ist der Online-Modus: Über das Modem gelangt Ihr auf einen von drei amerikanischen Servern, wo genügend menschliche Gegner auf eine Herausforderung warten. *au*

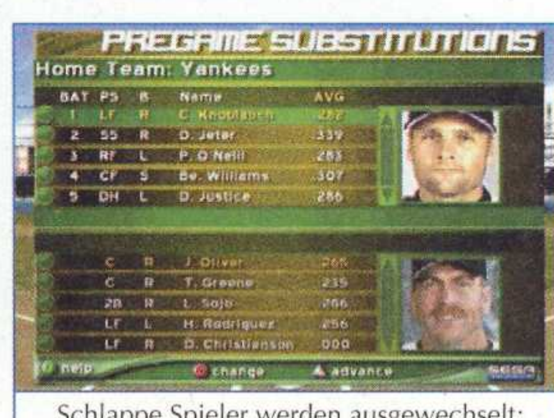


Tolles Arcade-Baseball mit kleinen technischen Schwächen. Dank Online-Modus immer wieder herausfordernd.





Mit einem kräftigen Linedrive schafft Ihr es bis auf die zweite Base. Der nächste Schlagmann bringt den Runner nach Hause – da kann der Catcher nur noch hilflos im Weg stehen.



Schlappe Spieler werden ausgewechselt: Zahllose Statistiken helfen bei der Suche nach dem besten Ersatzspieler.

Last Blade 2

Mit dem Untertitel "Heart of the Samurai" bringt Agetec einen weiteren SNK-Prügler nach Amerika. 16 unterschiedliche Kämpfer stellen sich mit Klinge, Keule, bloßen Händen oder sogar einer Angelrute zum Kampf gegen das Böse, zusätzlich gibt's noch versteckte Figuren wie Schwertmeister Musashi (bekannt aus dem ersten "Last Blade"). Wie im Vorgänger nutzt Ihr je einen Button für harten und sanften Schlag mit der Waffe, außerdem tretet Ihr den Gegner zu Boden oder pariert auf Knopfdruck entgegenkommende Attacken. Bei geschicktem Einsatz der Konterfunktion stoppt Ihr so eigentlich vernichtende Specials. Die werden wie gewohnt per Tastenkombination ausgeführt, besonders schwere Supermoves lassen sich allerdings auch über die Schultertasten abrufen. Grundsätzlich habt Ihr die Wahl zwischen drei verschiedenen Kampfstilen: 'Power', 'Speed' und 'Ex' unterscheiden sich durch die Schadenstoleranz Eurer Figur, den verursachten Schaden oder Kraft bzw. Art der Spezialschläge. Zwischen den Kämpfen sorgen kurze Textpassagen für Stimmung, Time-Attack und Versus-Modus schaffen Abwechslung vom normalen Story-Gekloppe.

Leider bleibt "Last Blade 2" grafisch weit hinter Konkurrenten wie "Capcom vs. SNK" zurück, wer Ablenkung von Ryu und Konsorten sucht, riskiert trotzdem einen Blick. *dm*



Malerische Kulissen: Das ausgehende 18. Jahrhundert bietet einen stilvollen Hintergrund für spannende Schwertkämpfe.





Muskelprotz Shigens buchstäblich steinharte Faust sorgt für arge Kopfschmerzen im gegnerischen Schädel.



Solide 2D-Prügelei mit bekannt handlicher SNK-Spielmechanik. Altbackene Optik und mickriger Sound trüben den Spaß.



Kunstvoll:

Auf der "Last Blade 2"-GD findet Ihr ein reichhaltiges Artwork-Archiv, das den geneigten SNK-Fan mit jeder Menge Material zum Spiel verwöhnt. Knapp 50 unterschiedliche Illustrationen – vom Charakterporträt bis zur aufwändigen Malerei – könnt Ihr bewundern und stufenlos anzoomen.







Alien Front Online



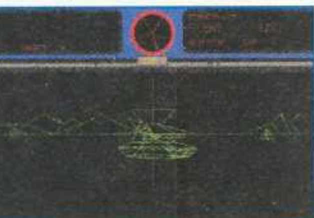
Symbolisch: In der japanischen Hauptstadt Tokio könnt Ihr Sega-Werbebanner und -Fabriken in kleine Stücke schießen.



"Independence Day" lässt grüßen: Der dritte Level der Arcade-Variante spielt in der US-Kapitale Washington – fiese Aliens legen natürlich stilecht das Weiße Haus in Schutt und Asche.

Nicht neu

ist natürlich die 'Baller die Panzer ab'-Grundlage von "Alien Front Online": Pioniere dieses simplen, aber für actionreiche Schlachten immer guten Prinzips waren Anfang der



"Battle Zone" war spannend und dank realistisch schwieriger Panzersteuerung recht knackig.

80er-Jahre das Atari-VCS-Modul "Combat" sowie der Vektor-Automat "Battle Zone", der prompt bis vor kurzem auf dem Index sein Dasein fristete.

Diesmal haben es die heimtückischen Triclops auf unseren Planeten abgesehen: Dummerweise wurden die menschlichen Luftstreitkräfte schon von den Aliens ausradiert, so dass nur eine Hoffnung bleibt. In der entscheidenden Schlacht müssen die Landeinheiten zurückschlagen.

Bei "Alien Front Online" geht Ihr entweder auf der Seite der Menscheit oder der Triclops an den Start. Das Prinzip ist simpel: Ballert alles nieder, was zum Feind gehört. Ihr habt dabei die Wahl zwischen drei Panzern bzw. Alien-Vehikeln, die sich in Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung deutlich unterscheiden. Allen gemeinsam ist die Fähigkeit, die Geschütze per Knopfdruck um 90° zu drehen, um auch bei seitlichen Ausweichmanövern weiterballern zu können. Außer dem immer einsatzbereiten Hauptgeschoss nutzt Ihr zeitlich beschränkte Zusatzwaffen, die aus feindlichen Überresten geborgen werden: In der reichhaltigen Auswahl ist vom mächtigen atomaren Sprengkopf bis zum konzentrierten Energiestrahler alles dabei, was das Kämpferherz begehrt.

Für Solospieler gibt es neben dem Arcade-Modus (ballert Euch unter Zeitdruck durch drei Szenarien wie Washington oder Tokio) noch die Kampagnen: Hier erwarten Euch pro Seite knapp 30 Aufträge, die Euch in zusätzliche Gegenden wie z.B. Sibirien führen und mehr Abwechslung bieten. Zudem ist hier auch taktisches Geschick bei den Einsätzen nötig, da Ihr meist nur begrenzte Vorräte besitzt.

Kernstück von "Alien Front Online" ist allerdings der Internet-Modus: Hier treten bis zu acht Spieler (aufgeteilt in zwei Teams) gleichzeitig an. Je nach Vorliebe wagt Ihr Euch an ein Deathmatch, verteidigt Euer Hauptquartier oder nehmt an einer 'Capture the Flag'-Runde teil. Der Clou an der Sache ist die Kommunikation: Über das beigelegte Mikrophon sprecht Ihr im Team Taktiken ab oder beleidigt die Gegenseite. Im Praxistest funktionierte das tadellos, allerdings sorgten noch häufige Verbindungsschwierigkeiten für Ärger – dummerweise gibt es auch keine Lobby, in der Ihr Euch vorher gezielt verabreden könnt.

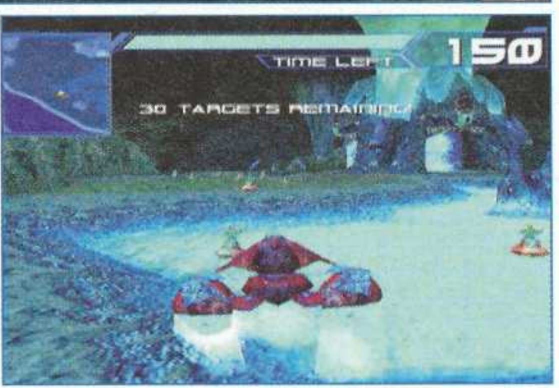


Schnell weg: Bleibt Ihr zu lange im Wirkungsradius der nahenden Nuklearsprengung, geht ihr selbst über den Jordan.

Insgesamt ist die Alienhatz nicht zuletzt dank der schmucken Optik recht unterhaltsam, aber auch einen Tick zu chaotisch. In der Regel enden Spiele damit, dass sämtliche Teilnehmer wild drauflos ballern – wer taktische Partien wünscht, ist hier falsch. Dennoch lohnt sich der Titel für Multiplayer-Fans, Solisten wird's dagegen trotz Kampagnen schnell zu eintönig. *us*







Im Kampagnen-Modus erwarten Euch Missionen in nagelneuen Gebieten wie Sibirien (oben) oder in den Basen der beiden Parteien (rechts).



65%

SYSTEM: *Dreamcast*
HERSTELLER: *Sega*
D-RELEASE: *nicht bekannt*

Grafisch schicke, hektische Ballerei: Alleine schnell zu fade und simpel, im Netz auch länger unterhaltsam.



AB 12

SO WERTEN DIE EXPERTEN

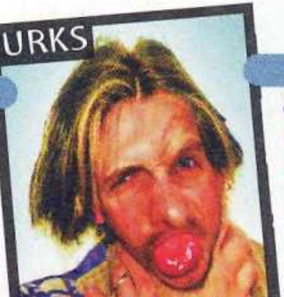
"Ans Ende der Welt"

15 Stunden Flug für zwei Stunden Entwickler-Interview – zur Spiele-Recherche wird weit und häufig gereist. Für welches Ziel würden sich die MAN!ACs gerne mal den Hintern in der Holzklasse plattsitzen?



MARTIN SPIELT:
1. Kuru Kuru Kururin – GBA
2. ATV Offroad – PS2
3. Sonic Adventure 2 – Dreamcast

UND FLÖGE IN die USA, UM ENDLICH MAL WIEDER EINEM KUSCHLIGEN COUNTRY-KONZERT BEIZUWOHNEN.



OLLI SPIELT:
1. Devil may cry – PS2
2. Gran Turismo 3 – PS2
3. XG3 – PS2

UND FLÖGE IN die Antarktis, WEIL DIE WARMEN WINTER IN DEUTSCHLAND ZUWENIG SCHNEE FÜR DEN GEPFLEGTEN IGLU-BAU ABWERFEN.



COLIN SPIELT:
1. Paper Mario – Nintendo 64
2. Devil may cry – PS2
3. Dark Cloud – PS2

UND FLÖGE NACH Mexiko, UM MEIN ROCKERGEMÜT PREISGÜNSTIG MIT COOLEN SCHLANGENLEDERSTIEFELN UND FETTEN WESTERN-GÜRTELN ZU BEFRIEDIGEN.



STEPHAN SPIELT:
1. Virtua Tennis – Dreamcast
2. Gran Turismo 3 – PS2
3. C&C Red Alert 2 – PC

UND FLÖGE NACH Finnland, WEIL DAS ENGLISCH FINNISCHER PROGRAMMIERER ERHEBLICH BESSER ZU VERSTEHEN IST ALS DER FIESE SLANG DER GROSSBRITEN.



ULRICH SPIELT:
1. Dark Cloud – PS2
2. XG3 – PS2
3. Alien Front Online – Dreamcast

UND FLÖGE NACH England, WEIL DA DIE CHANCEN AUF KÜHLES WETTER GUT SIND UND DAS ESSEN AUCH NICHT SCHLECHTER SCHMECKT ALS IM VERLAG.





DAVID SPIELT:
1. Gran Turismo 3 – PS2
2. Twisted Metal: Black – PS2
3. Suikoden – PSone

UND FLÖGE NACH Japan, UM DIE VORSTELLUNG VON SUPER STREET FIGHTER VIER IM ALTEHRWÜRDIGEN BUDOKAN ZU FEIERN.

Begehrt, aber selten: Nur herausragende Titel mit einer Spielspaß-Wertung von 85% und mehr erhalten das Prädikat mit unserem strahlenden Maskottchen – dem Hardguy.

Den besten und am sehnlichsten erwarteten Spielen spendieren wir einen mächtigen XXL-Test mit Zusatzinformationen. Auf mindestens drei Seiten wird der meist mit Prädikat versehene Titel vorgestellt. Dazu Tipps und Taktiken aus erster Hand, eine interessante Vergleichstabelle oder ein Interview.

SPIELSPASS: Die Spielspaß-Wertung fasst alle spielerischen und technischen Eindrücke zusammen: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unser Wertungssystem ist streng, aber fair. Ein durchschnittliches Spiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Kaufempfehlung für Genre-Fans dar. Ab 80% wird ein Titel für jeden Spieler interessant, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele, bei denen einfach alles stimmt. Wichtig: Wir geben Wertungen nicht aus dem Bauch heraus, sondern vergleichen mit Konkurrenztiteln.

GRAFIK: Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelt die 3D-Optik oder läuft's flüssig? Gibt's vermeidbare Grafikfehler wie Clipping oder Pop-Up? Sehen die Texturen alle gleich öde aus oder waren bei der Gestaltung talentierte Künstler am Werk? Kurz: Sieht's gut aus?

SOUND: Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle deutsche Sprecher am Werk? Kurz: Hört sich's gut an?



HERSTELLER: Cybermedia
SYSTEM: Magic Paper
ZIRKA-PREIS: 6,50 Mark
GRAFIK: 84% SOUND: 76%
Spielspaß 88%
MAN!AC
ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Begeisternder Spiele-Mix mit sensationeller Optik und faszinierendem Inhalt. Die Zukunft hat begonnen!



① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪

ACTION: Ballern bis der Arzt kommt, Prügeln bis das Joypad qualmt – oder gemächliches Tastendrücken im Minutentakt? In fünf Stufen geben wir die Action/Geschicklichkeits-Intensität eines Spiels wieder.

STRATEGIE: Könnt Ihr Euren Wagen tunen, habt Ihr umfangreiche Taktikoptionen, ist jede Tür mit einem Puzzle verschlossen? Je mehr Ihr nachdenken müsst, um so höher ist der Strategieanteil.

PRÄSENTATION: Gibt's ein atmosphärisches Intro, aufwändige Zwischensequenzen und einen lohnenswerten Abspann? Ist die Benutzerführung angenehm einfach, die Ladezeit erfreulich kurz? Passt die Musikuntermalung? Kurz: Stimmt das 'Drumherum'?

MULTIPLAYER: Umfang und Qualität der Mehrspieler-Modi bestimmen die Multiplayer-Wertung. Dürfen mehrere Spieler gleichzeitig ran? Ist die Steuerung Gelegenheitsspieler-kompatibel? Offenbart ein Spiel erst mit mehreren Spielern seine wahre Pracht, gibt's bis zu fünf Punkte.

ABWERTUNG: Obwohl wir unsere Spielspaß-Wertungen als 'absolut' verstehen (ein 90%-Spiel ist auch in fünf Jahren noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates („FIFA", „NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führen zu Abwertungen, die im Rahmen des Nachfolger-Tests bzw. innerhalb eines Vergleichskastens wiedergegeben werden.



① Dolby-Surround-Akustik
② Online-Fähigkeit (nur Dreamcast)
③ 60-Hertz-Modus
④ Anzahl der CDs, DVDs bzw. Umfang des Moduls
⑤ Anzahl der Spieler, die gleichzeitig antreten können
⑥ Gespeichert wird auf Memory-Card bzw. VM, auf einer modulinternen Batterie oder ganz simpel durch ein Passwort
⑦ RAM-Pak-Unterstützung (nur N64)
⑧ Analog-Controller- bzw. Lenkrad- oder Maus-Unterstützung
⑨ Rumble-Unterstützung
⑩ Bildschirmtexte und/oder Sprachausgabe sind deutsch
⑪ MAN!AC-Altersempfehlung – berücksichtigt werden Thematik und Komplexität

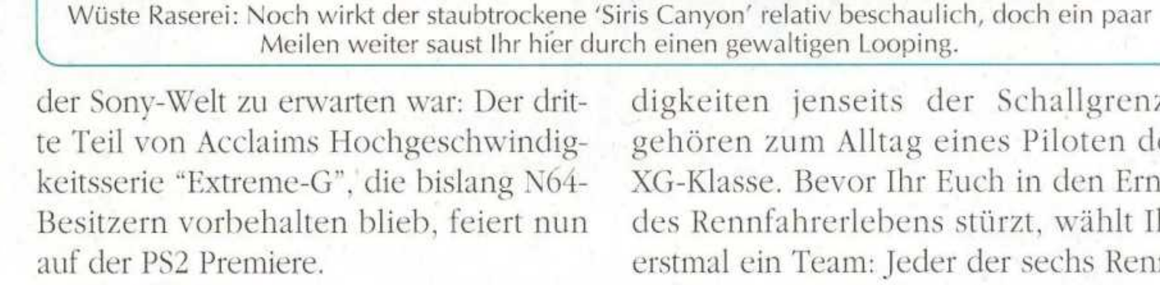


ENTWICKLER: Acclaim Cheltenham, England (www.extremeg3.com)

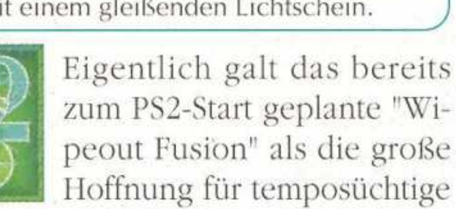
XG3: Extreme-G Racing



Lass' die Sonne rein: Noch ein paar Meter weiter, und der Heliumball blendet Euch bei rasender Fahrt mit einem gleißenden Lichtschein.



Wüste Raserei: Noch wirkt der staubtrockene 'Siris Canyon' relativ beschaulich, doch ein paar Meilen weiter saust Ihr hier durch einen gewaltigen Looping.



Eigentlich galt das bereits zum PS2-Start geplante "Wipeout Fusion" als die große Hoffnung für temposüchtige Rennspielfans. Doch bekanntlich verzögerte sich das Sony-Produkt immer weiter – immerhin soll es doch noch dieses Jahr erscheinen. Umso überraschender wurde vor einigen Monaten eine Alternative angekündigt, die eigentlich nicht in der Sony-Welt zu erwarten war: Der dritte Teil von Acclaims Hochgeschwindigkeitsserie "Extreme-G", die bislang N64-Besitzern vorbehalten blieb, feiert nun auf der PS2 Premiere.






Extrem schnell

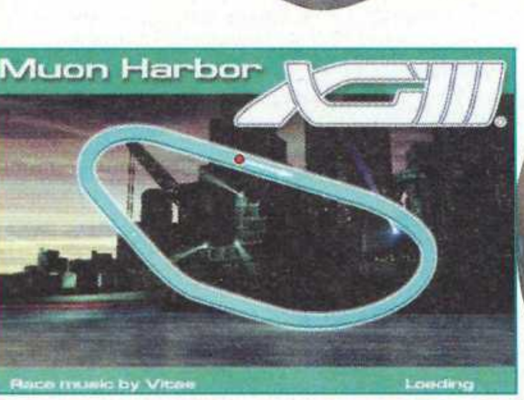
"XG3: Extreme-G Racing" versetzt Euch hinter das Steuer mächtig hochgezüchteter Motorräder, die optisch an die Light Cycles aus "Tron" erinnern – der Ästhetik des 23. Jahrhunderts entsprechend. Die Zweiräder sehen nicht nur windschnittig aus, sondern sind auch so schnell, dass Euch Hören und Sehen vergeht: Geschwindigkeiten jenseits der Schallgrenze gehören zum Alltag eines Piloten der XG-Klasse. Bevor Ihr Euch in den Ernst des Rennfahrerlebens stürzt, wählt Ihr erstmal ein Team: Jeder der sechs Rennställe mit je zwei Bikern hat eine illustre Hintergrundgeschichte zu bieten. So treten für das 'Vixen'-Team nur Frauen an, da diese psychologischen Studien zufolge einfach besser fahren sollen als Männer, während die populären 'Terranova'-Raser für den Glamour leben. Mysteriös gibt sich wiederum die Truppe von 'Starcom', der Ihr zu Beginn erst gar nicht beitreten könnt. Auf den Rennalltag haben die Charakteristika allerdings kaum Einfluss, dennoch müsst Ihr Euch die

Da die Kurskarten der einzelnen Pisten in "XG3" erst nach Auswahl der Strecke zu sehen ist, liefert Euch MAN!AC hier eine praktische Übersicht: Unten seht Ihr alle zehn Kurse in der Reihenfolge, in der Ihr auch in den verschiedenen Ligen auf sie trefft.

TUNNELBLICK: **Den beiden Acclaim-Rasern auf dem N64 konnte ich nicht viel abgewinnen, aber "XG3" überzeugt mich auf ganzer Linie – da müssen sich die "Wipeout"-Macher schon kräftig ins Zeug legen, um nicht alt auszusehen. Die blitzschnelle Optik läuft fast immer mit makellosen 50 Bildern pro Sekunde und bringt das wahnwitzige Tempo mächtig gut rüber – gelungene Gags wie der Effekt beim Durchbrechen der Schallmauer (unterstützt durch entsprechende Änderungen in der fabelhaften Surround-Soundkulisse) muss man einfach selbst erlebt haben. Dass beim Design der grafisch feinen Kurse (insbesondere die Wettereffekte sind beeindruckend) zudem Wert auf eingängige Streckenführung gelegt wurde, anstatt wie in "XG2" alles mit Spielfluss hemmenden Elementen zuzukleistern, tut dem Titel ebenfalls gut. Für ein Prädikat reicht es trotz feiner Zweispieler-Optionen nicht ganz: Wegen der sensiblen und übungsbedürftigen Steuerung ist der Schwierigkeitsgrad arg hoch ausgefallen, außerdem hätte ich mir ein paar mehr verschiedene Wettbewerbe gewünscht. Doch das sind nur Kleinigkeiten: Tempofanatiker sollten sich "XG3" auf jeden Fall zulegen.**



Ulrich Steppberger





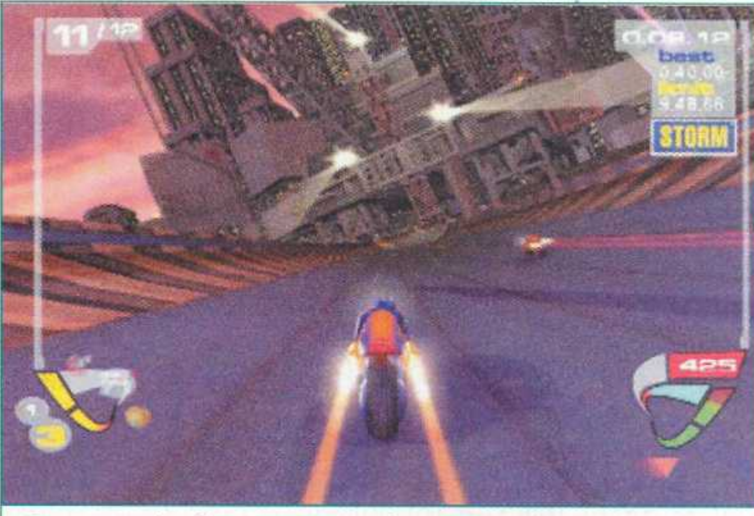








Nur für die Besten: Die malerische 'Pion 6'-Oase ist ausschließlich Piloten der höchsten und schnellsten Rennklasse vorbehalten.



Düstere Zukunft: Zum Eingewöhnen startet Ihr auf dem Ovalkurs, der bei Supertempo dennoch genügend Tücken bietet.

Farben Eures Teams merken: Während der Rennen ziehen nämlich alle Motorräder die entsprechenden farbigen Kondensstreifen hinter sich her – und auf Euren Teamkollegen solltet Ihr doch ein wenig Rücksicht nehmen und gegen ihn die Bordwaffen schweigen lassen.

Habt Ihr einen Vertrag unterschrieben, tretet Ihr zur Meisterschaft an: In drei Ligen mit je drei Kursen geht es um Preisgeld. Schafft Ihr alle Qualifikationshürden, winkt die nächsthöhere Leistungsklasse und als krönender Abschluss die Startberechtigung für den superschnellen 'Litium'-Cup auf der exklusiven 'Pion 6'-Piste. Um im Wettberwerb zu bleiben, müsst Ihr für jede Liga ein vorgegebenes Mindestpreisgeld durch gute Platzierungen ergattern, sonst heißt es 'Game Over'.

Extrem kurvig

Wie es sich für ein futuristisches Rennspiel gehört, brettert Ihr natürlich nicht über fade Rundkurse im Formel-1-Stil: Die zehn Rennstrecken von "XG3" lassen selbst die wildesten Achterbahnen alt aussehen. So prescht Ihr massive Anstiege hinauf, um kurz darauf 80-prozentige Steigungen hinunter zu rasen, die in fiesen Kurvenpassagen enden. Um bei einer solchen Biegung nicht einfach in die Banden zu knallen, kommen Störklappen zum Einsatz: Mit diesen fallen Euch steile Lenkbewegungen und seitliche Manöver leichter, betätigt Ihr beide gleichzeitig, bremst Euer Vehikel ab. Ultraschnelle Steilkurven wechseln sich ab mit magenkrümmenden Korkenzieher-Passagen oder spektakulären Loopings – zum Glück sind Eure Bikes so gestaltet, dass sie nicht einfach der Schwerkraft wegen abstürzen können. Um am Start niemanden zu bevorteilen, ist in der ersten halben Runde der Einsatz von Bordsystemen untersagt. Habt Ihr allerdings den ersten Kontrollpunkt passiert, geht es zur Sache: Auf Knopfdruck zündet Ihr den Turboschub und legt so kräftig Tempo nach. Unbegrenzt geht das leider nicht, denn die dafür nötige Energie wird von Eurem Schild abgezweigt und darf nur bis zu einem vorgegebenen Minimum eingesetzt werden – Ihr wollt schließlich nicht im Tempowahn durch eigene Unvernunft in die Luft fliegen. Zum Glück passiert Ihr jede Runde grüne Standstreifen, die Eure Vorräte durch bloßes Überfahren nach "F-Zero X"-Art wieder auffrischen. Gleiches gilt für Eure Bordwaffen: Exzessive Nutzung erschöpft den Munitionsspeicher, deswegen sind die lila Versorgungsstationen zu beachten.

Vorbildlich: Im Splitscreen tretet Ihr entweder zusammen oder als Kontrahenten gegen das komplette Fahrerfeld an.



Im Visier: Besitzt Ihr die Lenkrakete, müsst Ihr Euer angepeiltes Opfer erst mal ins Zielkreuz bringen – dann aber sitzt der Schuss.



Don't look back: Der Blick in den Rückspiegel ist zwar optisch lecker, endet aber meist im Handumdrehen in einem Crash.

Preisgelder bringen Euch nicht nur im Liga-Alltag weiter, sondern können auch genussvoller in der 'XG-Mall' verprasst werden. Am besten gönnt Ihr Euch dort zuerst bessere Motoren zur Leistungssteigerung. Auch höhere En-

Knackigen Surround-Ton

bieten inzwischen zwar viele Spiele, doch die meisten Firmen scheuen die Gebühren für eine Verwendung des offiziellen Logos – nicht so Acclaim. Bei "XG3" haben sich die Kosten allerdings auch gelohnt, denn der aggressive Raumklang kommt bei den dynamischen Rennen besonders eindrucksvoll zur Geltung.

presented in DOLBY SURROUND

Wenn schon, denn schon: Das offizielle Dolby-Logo wird stolz im Vorspann präsentiert.

Zudem wurde in Sachen Musik Prominenz verpflichtet: Im Vergleich zum jüngst veröffentlichten "Moderngroove" (siehe letzte MAN!AC) wirken die Club-Tunes aus dem Hause Ministry of Sound als Untermalung eines flotten Rennspiels deutlich besser.












Wasser überall: Die Regeneffekte auf einigen Strecken sind besonders edel.


Aquaplaning: Egal ob in der Stadt oder wie hier im Wald, bei Regen wird die Fahrt gefährlich.

Da staunen die Fische: Einige Rennpassagen führen Euch durch im Meer verlegte, transparente Röhrentunnel.

Nintendo-Raser
sind diesmal zwar nicht mehr die ersten (und einzigen), die sich bei Acclaims Flitzerei einen Temporausch abholen können, doch allein gelassen werden sie auch nicht: Zwar erscheint "XG3" zunächst auf der PS2, doch an der Gamecube-Umsetzung wird schon eifrig gewerkelt; zum US-Start der Konsole soll das Werk vollbracht sein. An Verbesserungen wurde neben einer aufgebohrten Optik vor allem ein Vierspieler-Splitscreen angekündigt – auf der PS2 können nur zwei Piloten gleichzeit antreten.


Chaos pur: Auf dem Gamecube dürfen wie schon beim N64 vier Raser gleichzeitig ran.

ergiespeicher für die Schilde und dazugehörige schnellere Ladefähigkeiten sollten auf Eurer Einkaufsliste ganz oben stehen.

Extrem bleihaltig

Kampfwütige Naturen mit dickem Geldbeutel stöbern zudem im reichhaltigen Waffenangebot, denn Eure Gegner scheuen vor dem Einsatz diverser Vernichtungsmittel ebenfalls nicht zurück. Reicht Euch Eure magere Bordkanone nicht aus, lohnt sich ein Blick auf die leistungsfähigere Minigun. Bei dem knappen Dutzend Waffen ist sowieso für jeden Geschmack etwas dabei: Der E.M.P. setzt vorübergehend die Angriffsfähigkeiten getroffener Kontrahenten aus, während Wärmelenkraketen zwar erst mittels Zielkreuz aufgeschaltet werden müssen, dann aber besonders effektiv sind. Minen schikanieren Fahrer hinter Euch ebenso wie ein fieses Heckgeschütz. Schnuffiges Gerät wie der energiezapfende 'Egel', der blendende Blitzmörser oder explosive Mikrominen runden das Angebot ab, zudem gibt's einen Heckblaster: Dieser dient in einer Doppelfunktion als zusätzliche Tempoquelle und Flammenwerfer gegen aufdringliche Kontrahenten.



Shoppen macht erfolgreich: Investiert Euer gewonnenes Preisgeld in der 'XG-Mall' in bessere Motoren und Waffen.

Neben den reinen Liga-Wettbewerben könnt Ihr jede erfahrene Piste in einem Arcade-Rennen zu Trainingszwecken unter Wettkampfbedingungen testen oder zu Zeitfahrten ohne Gegner antreten. Dafür müsst Ihr jedoch ein Startgeld abdrücken, zum Ausgleich erhaltet Ihr aber von Euren Sponsoren eine Belohnung in barer Münze, wenn Ihr den aktuellen Streckenrekord unterbietet – beliebig viele Runden dürft Ihr dabei aber nicht abspulen, ein Zeitlimit sorgt dafür, dass Ihr's nicht übertreibt.

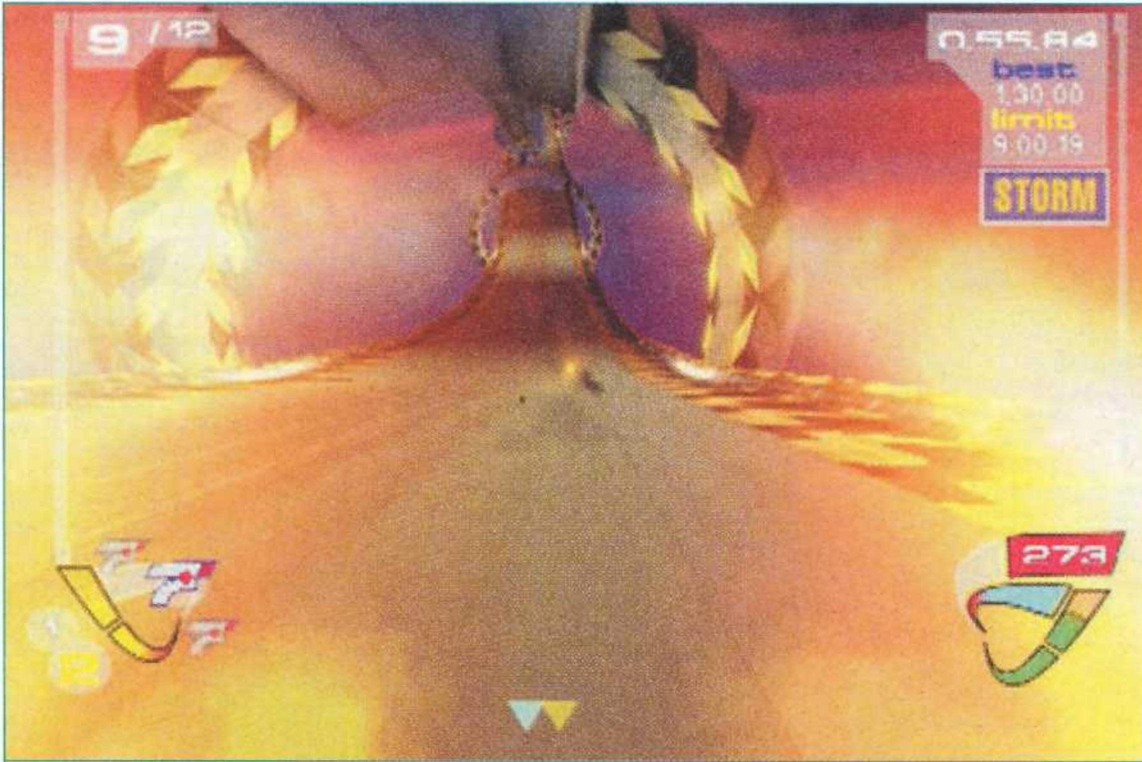
Für zwei Spieler bietet "XG3" ebenfalls ausreichend Beschäftigung: Sowohl Liga als auch Arcade stehen im Splitscreen zur Wahl, Computerfahrer füllen das zwölfköpfige Teilnehmerfeld auf. Dabei könnt Ihr Euch zudem entscheiden, ob Ihr als Kontrahenten gegeneinander kämpft oder als Teamkameraden gemeinsam in einem Rennstall die gleichen Farben vertretet. *us*

ALS BEKENNENDER FAN DES ERSTEN N64-TEILS war ich zu Beginn etwas enttäuscht von der dritten Episode: Wo ist das abgefahrene, mit Loopings und Korkenziehern gespickte Design? Nur auf wenigen Strecken sorgen diese Elemente für das typische Magenkribbeln. Die klarere Streckenführung erleichtert dafür das Rennspielgeschehen: Seid Ihr in den Vorgängern oft an der Kursbegrenzung entlanggeschrammt, so ist berührungfreies Fahren nun wesentlich einfacher. Was mich dagegen richtig faszinierte, ist die sehr gut gelungene Kombination aus Highspeed-Optik mit zahlreichen Special-FX und ohrenbetäubender Surround-Sound-Kulisse – vor allem in der Ego-Perspektive kommt das futuristische Ambiente hervorragend zur Geltung. Bei all den grafischen Schmankerln hätte eine anständige Replay-Funktion jedoch nicht geschadet!

Oliver Schultes


Da dreht sich der Magen: Heimtückische Schraubenzieher-Passagen wie diese haben es in sich.




Volles Rohr: Die Cockpit-Perspektive ist auch für erfahrene Piloten nur schwer zu beherrschen, bietet aber wie hier bei Benutzung des Maschinengewehrs beeindruckende Grafikeffekte.

ANDERE VERSIONEN

Eine Gamecube-Umsetzung ist angekündigt. Der N64-Vorgänger "XG2" wurde in MAN!AC 11/98 getestet (Abwertung auf 71% Spielspaß).

ENTWICKLER: UBI SOFT, FRANKREICH (WWW.UBISOFT.DE)

Hype - The Time Quest



Versteh' einer die Logik von Bösewichten: Inmitten einer Festzeremonie zu Ehren des Taskanischen Plastikkönigs erscheint der gefürchtete Schwarze Ritter und beansprucht die Macht über das Reich für sich. Nur der edelmütige Hype stellt sich dem Fiesling in den Weg, hat gegen dessen überragende Kräfte aber nicht den Hauch einer Chance. Doch anstatt dem unterlegenen Playmobil-Männlein einfach die Rübe vom Hals zu schlagen, versteinert der Schwarzling Hype und verbannt ihn Jahrzehnte in die Vergangenheit. Dort angekommen, macht sich der unfreiwillige Zeitreisende mithilfe des Magiers Gustus sogleich auf den beschwerlichen Rückweg in die eigene Epoche. In klassischer Action-Adventure-Tradition zieht Hype alsdann aus der Third-Person-Ansicht durch verwunschene Wälder und muffige Kerkeranlagen. Anrückende Monsterhorden werden per Schwertstreich, Armbrust- oder Magieeinsatz ins Jenseits befördert. Gelegentliche Schlüssel- und Schalterrätsel sowie knifflige Sprungeinlagen fordern Hirn und Hand. *cg*



Absprung und Beten: Mangels vernünftiger Steuerung verkommen die simpel aussehenden Hüpfeinlagen zur Glückssache.



Plastikärmchen, Kunststoffmesser – Ritter Hype vergesst Ihr besser: In den Kerkern frustrieren undynamische Keilereien.

Training vom Fachmann: Magier Gustus lehrt Hype den Armbrust-Gebrauch.

Die Geschichte

Playmobils reicht bis ins Jahr 1876 zurück. Gegründet im bayerischen Fürth stellte die Firma Metallwaren her, in den 50ern sattelte man auf Plastik um. Die weltberühmten Kunststofffiguren wurden erstmals auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1974 vorgestellt.

EIGENTLICH WÄRE UBIS SPIELZEUG-UMSETZUNG DER IDEALKANDIDAT für die PSone gewesen. Die Kombination aus kindgerechter Aufmachung und mangelhafter Qualität hätte sich getreu Sonys Konsolendiktion nathlos ins derzeitige Software-Portfolio des sterbenden 32-Bitters eingefügt. Technisch reizen die ungelenken Plastikpuppen die PS2 nicht im Ansatz aus: Fade Texturen, klobige Polygonmodelle und lächerliche FMV-Schnipsel aus den Pioniertagen der Rendertechnik. Dass selbst unerfahrene Vorschüler keinen Spaß mit ihren virtuellen Kinderzimmergefährten haben, ist sicher: Dank zickiger Steuerung mutieren die Monsterduelle zum Krampf, Sprungeinlagen enden häufiger im Kerker-Graben als auf der angepeilten Plattform. So bleibt "Hype" schlecht zusammengeklauter Action-Adventure-Ramsch ohne jeden Reiz.

Colin Gäbel

HERSTELLER: Ubi Soft
SYSTEM: PS2
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 38%
SOUND: 44%

Spielspaß 39%

Ab in den Kerker, Plastikmännchen! Hingeschludertes Action-Adventure mit verbockter Steuerung und Micker-Optik.





ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: LEVEL 5, JAPAN (WWW.SCEE.COM)

Dark Cloud


Es plätschert die Mühle...: Aus dem Editor-Modus könnt Ihr Euch jederzeit ins Dorf beamen, um die Früchte Eurer Bauarbeiten aus der Third-Person-Perspektive zu bewundern.

Bleib mir vom Leib: In der Gestalt des Erfinders Osmond haltet Ihr die Monsterbrut mit allerlei futuristischen Schusswaffen auf Abstand.

Albtraum aus tausend und einer Nacht: Wer beim Stichwort Lampengeist an dickbäuchige Spaßvögel wie in Disneys "Aladdin" oder vollbusige Transzendental-Gespielinnen à la "Bezaubernde Jeanny" denkt, bekommt in "Dark Cloud" schonungslos die Schattenseiten der märchenhaften Wunscherfüller aufgezeigt. Der hünenhafte Dschinn aus der Sony-Japan-Produktion wurde nämlich ausgerechnet von einem kriegssüchtigen General aus dem behaglichen Schlaf gerissen. Dieser zieht aus, um mit Hilfe seines mythologischen Sklavens die Welt in Schutt und Asche zu legen. Doch der Hüter des Guten, der Feenkönig, hat aufgepasst: Sekunden vor dem fatalen Angriff versiegelt der bärtige Zaubermeister Gebäude und Bewohner, Straßen, Brücken und Flüsse der einzelnen Ortschaften sicherheitshalber in so genannten Atla-Kristallen und versteckt diese in verwinkelten Dungeons. Nur mit Hilfe eines magischen Juwels kann das schlummernde Dorfinventar geweckt und zurück ans Licht gebracht werden. Diese verantwortungsvolle Aufgabe überträgt der Feenkönig dem Knaben Toan. Mit dem Dolch in der Hand zieht der Jüngling los, seine leergefegte Heimat zu alter Schönheit aufzubauen. Lässt die Hintergrundgeschichte noch altbackene Fantasy-Kost vermuten, so gestaltet sich der Spielablauf von "Dark Cloud" höchst unkonventionell – als motivierende Mixtur aus Kerker-Gekloppe à la "Diablo" und "Sim City"-ähnlichem Städtebau. In den zahlreichen Stockwerken des angrenzenden Dungeons macht Ihr Euch zunächst auf die Suche nach den begehrten Atla-Kugeln, anschließend verbaut Ihr deren Inhalte auf der anfänglich noch kahlen Ebene zu einem neuen Dorf – ganz nach Euren Vorstellungen. Insgesamt fünf dieser, durch die fortlaufende Story miteinander verbundene Städte inklusive Kerkeranlage gilt es neu zu errichten, ehe Ihr Euch im Endlabyrinth dem finalen Boss entgegen stellt. Ganz oben auf der Liste steht dabei Toans lauschige Heimat Nolun, später warten die Waldkolonie Matataki oder die Hafenmetropole Queens auf den Wiederaufbau.

EIGENTLICH KANN ICH JA MIT "ZELDA" & CO. nicht viel anfangen, doch "Dark Cloud" hat es mir angetan; nicht zuletzt putzige Extras wie die einfache Angelsimulation ergänzen das positive Gesamtbild. Die Menüführung wirkt zum Glück nur auf den ersten Blick kompliziert, nach kurzer Eingewöhnungszeit verwaltet Ihr Waffen und Gegenstände ohne Probleme – auch wenn das Gefummele manchmal schon etwas viel wird. Leider sehen die Dungeons trotz putziger Optik etwas trist aus und lassen auf Dauer an Abwechslung vermissen: Da hilft der Zufallsgenerator auch nur bedingt, denn im Gegenzug verweigert Euch die PS2 an entscheidenden Stellen schon mal hartnäckig wichtige Extras oder packt immer nur die gleiche Waffe in die Schatztruhen. Trotzdem lohnt sich "Dark Cloud" nicht nur für Höhlenforscher.

Ulrich Steppberger


Drück' das Knöpfchen: In einigen rasant geschnittenen Duellen nehmt Ihr es im 'Bemani'-Stil mit mächtigen Zwischenfieslingen auf.



Nur für Profis: In manchen Kerkern locken versteckte Geheimabschnitte mit besonders wertvollen Schätzen, aber auch extra-fiesen Ungetümen.



Die glorreichen Fünf



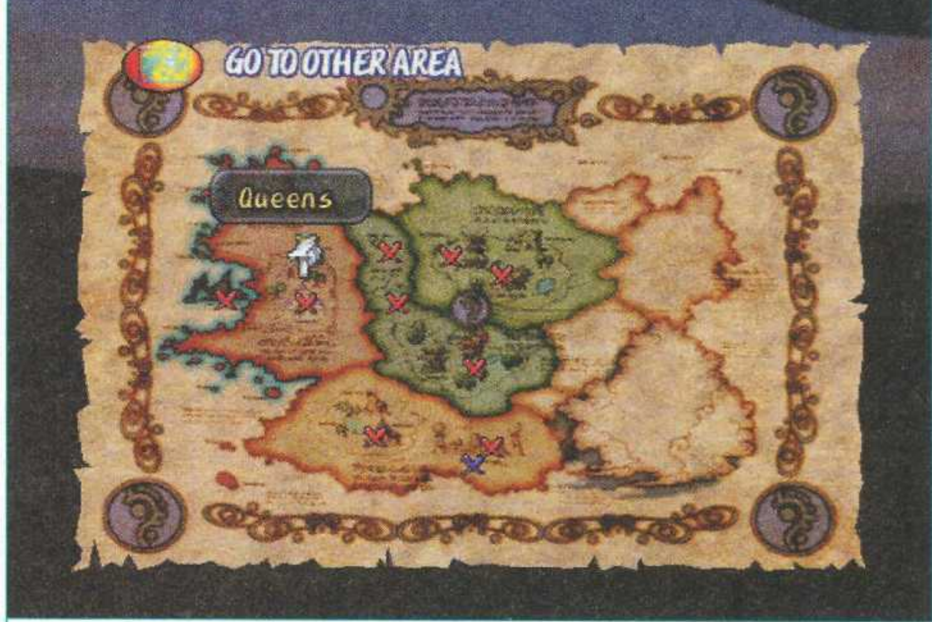
KATZENDAME XIAO: Als Toan im Verließ von Nolan einer streunenden Katze begegnet, ahnt er noch nicht, dass er eine zukünftige Gefährtin vor sich hat. Im Kampf setzt Xiao auf die Schleuder, reißende Flüsse überspringt sie mit raubtierhafter Eleganz.

JÄGERSMANN GORO: Seit sein Vater, ein berühmter Monsterjäger, im Kampf verschollen ist, lebt der grummelige Goro mutterseelenallein im Wald. Mit seinem gigantischen Hammer haut er Biester und festgeklemmte Schalter um.

LAMPENLADY RUBY: Nachdem Ihr das Anwesen des Verbrecherbosses in der Hafenstadt neu errichtet habt, überlässt Euch dieser eine alte Flasche. Der Inhalt: Ein magische Energiebälle schleudernder Dschinn mit mächtiger Oberweite.

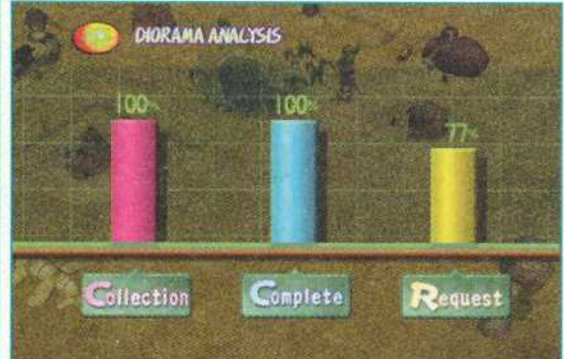
STOCKSCHWINGER UNGA-GA: Der stärkste Krieger des Wüstenvolkes schließt sich zum Dank für den Wiederaufbau des Hauses seiner Freundin an. Sein routinierter Umgang mit Stabwaffen ist beim Feind gefürchtet, seine Wirbelattacke verweht bösartige Nebel.

PROPELLERWICHTEL OSMOND: Trotz der geringen Körpergröße hat Mondmensch Osmond einiges auf dem Kasten. Am liebsten schwebt der pfiffige Erfinder nämlich per Heli-Hut durch die Kerker und beharkt den Feind aus sicherer Distanz mit Laserknarren.



Blitzreise: Auf der Landkarte klickt Ihr Euch ganz einfach in den gewünschten Dungeon oder von einem Dorf ins nächste.





Die Statistik zeigt an, wieviele Bauwünsche Ihr bereits erfüllt habt; als Lohn lassen die Dörfler nützliche Items springen.

Kerker & Drachen

Wie oben beschrieben, erinnern die Dungeonstreifzüge stark an Blizzards Fließband-Metzelei: Vor jedem Kerkerbesuch wird die Architektur eines Stockwerks per Zufall generiert, eine komfortable automatisch mitgezeichnete Karte sorgt dafür, dass Ihr Euch nicht verlauft. Natürlich liegen die Atla-Kristalle nicht unbewacht in den endlosen Gängen und Kammern der Höhlen herum, eine abwechslungsreiche Monsterpalette versucht, Euch an der Mitnahme zu hindern. Ob Axt-schwingender Gnom, Giftäpfel werfende Hexe oder feuerspuckende Echse – stolpert Ihr über ein Ungeheuer, lässt Toan auf Knopfdruck seine Schneide niedersausen. Haltet Ihr die Schlagtaste gedrückt, setzt Euer Held zur Sprungattacke an. Zwar könnt Ihr die Feinde wie in "Zelda" per Lock-On anvisieren und deren Hieben ausweichen, außer einer Block-Bewegung hat Toan aber keine weiteren Angriffsmanöver auf dem Kasten. Stattdessen ist die Wahl Eurer Klinge entscheidend für den Sieg: Anfänglich nur mit einem Dolch ausgerüstet, stoßt Ihr im Lauf des Abenteuers auf zahlreiche Kurzschwerter, Säbel und Zweihänder. Der Clou dabei: Mit jedem Treffer gewinnt die aktive Waffe an Erfahrungspunkten. Ist die Leiste voll, steigt die Schneide einen Level und mit ihm verbessern sich Attribute wie Wendigkeit oder Stärke. Zusätzlich verfügt jedes Schwert über eine bestimmte Anzahl Slots, in die Ihr gefundene Zaubersteine mit speziellen Fähigkeiten einsetzen könnt. Ein Feuerstein erhöht beispielsweise den Angriffswert gegen wasserelementare Wesen, der durch ein Anti-Untoten-Artefakt veredelte Stahl schmeckt vor allem Zombies und anderen Höllenbewohnern nicht. Erhöht sich der Waffenlevel, verschmelzen diese Bonus-Steine mit der Klinge. Ab einer bestimmten Ebene lassen sich auch die Schneiden selbst in Artefakte umwandeln. Setzt Ihr diesen Stein nun in ein anderes Schwert ein, geht ein Großteil der gespeicherten Fähigkeiten auf die neue Waffe über. Ganz nach Euren persönlichen Vorlieben lässt sich so im Lauf der Zeit der ultimative Todbringer züchten. Aber Vorsicht: Mit jeder Benutzung wetzen sich die Klingen ab, eine Anzeige verrät, wie häufig Ihr noch zuschlagen dürft. Schartige Schwerter könnt Ihr zwar immer wieder mit einem magischen Pulver reparieren, einmal im Eifer des Gefechts gebrochen, ist aber auch die mächtigste Klinge für Euch hoffnungslos verloren. Außerdem solltet Ihr auf Euren Wasserhaushalt achten: Da Toan mit jeder Bewegung Körperflüssigkeit verbraucht, empfiehlt es sich stets eine H_2O-Notflasche dabei zu haben. Euren virtuellen Durst könnt Ihr zudem an überall in den Verliesen

Petri Heil!

Spritzige Angeleinlagen gehören mittlerweile zum guten Ton eines zünftigen Fantasy-Abenteuers. Und so darf auch Toan wie seine Kollegen in "Zelda" oder der "Breath of Fire"-Serie die Rute schwingen. Zahlreiche Angelplätze, zig Köder und verschiedene Teichbewohner sorgen für geruhsame Kurzweil – mit Sinn, denn für jeden an Land gezogenen Schuppenbrocken gibt's Angelpunkte, die Ihr anschließend gegen Items oder Waffen eintauschen dürft.





Habt Ihr ein Haus mit Bewohner, Zaun oder Dach versehen (oben), könnt Ihr es auf der Dorfkarte frei platzieren, drehen oder umsetzen.



Her damit! Die Schlüssel zum nächsttieferen Stockwerk rücken die grummeligen Dungeon-Insassen nicht freiwillig heraus.



Aufgebohrt:

Für den westlichen Markt wurde "Dark Cloud" in einigen Details überarbeitet. So kommen US- und Euro-Zocker in den Genuss neuer Items, Fische und Ungeheuer. Auch die KI letzterer hat gegenüber der Japan-Version deutlich zugelegt: Die Biester weichen Eurer Klinge nun öfter aus oder ziehen sich kurzzeitig zurück.

verteilten Quellen stillen. Der praktische Nebeneffekt: Auch Hitpoints werden dort wieder regeneriert. Außer den Waffen gibt es übrigens keinerlei klassische Rüstungsgegenstände. Lebenspunkte und Defensivkräfte werden genauso wie RPG-typische Statusveränderungen à la 'Gift' oder 'Fluch' durch die reichhaltige Zahl auffindbarer Items angehoben bzw. kuriert. Nach und nach schart Ihr zudem noch fünf Kampfgefährten um Euch. Auf Knopfdruck morpht Ihr innerhalb der Dungeons von einer Gestalt in eine andere, um mit deren besonderen Talenten beispielsweise einen reißenden Fluss zu überspringen oder verklemmte Schalter zu aktivieren.

Demokratische Städteplanung

Zurück im Sonnenschein macht Ihr Euch gleich an den Wiederaufbau der Ortschaften: Mit einem simplen Editor richtet Ihr in der Vogelperspektive erbeutete Atla-Häuser ein, pflanzt sattgrüne Bäume, ebnet Wege und legt plätschernde Bäche an. Völlig frei Schnauze solltet Ihr die Planung allerdings nicht angehen. Entsprechend alter Gewohnheiten haben die geretteten Bewohner nämlich bestimmte Vorstellungen von ihrem neuen, alten Heim: So möchte ein greises Mütterchen jeden Morgen von der Sonne geweckt werden, der Dorfbarde benötigt die inspirierende Idylle eines friedlichen Waldes und der Hobbyangler wünscht sich nichts sehnlicher, als in der Nähe eines Fischteichs zu residieren. Was die einzelnen Bürger genau wollen, könnt Ihr nur im persönlichen Gespräch herausfinden. Hierzu verlasst Ihr den Editor-Modus und spaziert in bekannter Third-Person-Ansicht durchs Dorf, um mit den Leuten zu kommunizieren. Habt Ihr einen (oftmals verschlüsselten) Hinweis erhalten, wechselt Ihr zurück zum Städtebau-Bildschirm und dreht, versetzt oder verändert die einzelnen Elemente solange, bis auch wirklich jeder Einwohner zufrieden ist. Gebt Ihr Euch Mühe ist Euch Dank gewiss: Meist erhaltet Ihr nützliche Utensilien, mal bieten Euch geschäftige Händler Ihre Waren zum Kauf an oder Ihr bekommt wichtige Schlüsselgegenstände, die zur Lösung eines Dungeon-Rätsels unabdingbar sind. Den Spielstand sichern dürft Ihr übrigens nur auf der Oberwelt. *cg*



Die blaue Lagune: In den meisten Kerkerebenen entspringen Quellen, die sowohl den Durst stillen, als auch Trefferpunkte regenerieren – und das völlig umsonst!

Anmerkung: Da uns erst kurz vor Redaktionsschluss eine lauffähige PAL-Testversion zugekommen ist, stammen alle Bilder auf diesen Seiten von der US-Fassung. Im deutschen "Dark Cloud" erfreut Ihr Euch zwar an der gelungenen Übersetzung, dafür stören schwarze Balken, 50Hz-Flimmern und dezent gebremste Spielgeschwindigkeit die PAL-Dungeon-Expedition etwas.





Motivierender Mix aus Monstermetzelei und Aufbau-Sim – für darbende Action-Adventure-Fans mit PS2 ein Muss.



AB 12

ENDLICH BEKOMMT DIE PS2-SPIELEBIBLIOTHEK AMTLICHEN FANTASY-ZUWACHS: "Dark Cloud" verbindet auf innovative Weise kampflastige Dungeonstreifzüge mit einfacher Aufbau-Strategie à la "Sim City" und einer unterhaltsamen Hintergrundstory. Allerdings hapert es auf Dauer etwas an Abwechslung: Zu jedem der fünf Dörfer gehört nämlich immer nur ein Dungeon mit nur einem Grafik-Set. Trotz Zufalls-Architektur und phantasievoller Monster sehen sich die 15 oder mehr Stockwerke eines Kerkers schlicht zu ähnlich, zumal Ihr außer Schatztruhen suchen, Simpel-Kämpfen und oftmals ellenlanger Fußmärsche fast nichts zu tun habt. Dass das trotzdem Spaß macht, liegt einerseits an dem komplexen Waffensystem (die Jagd nach Extrasteinen und Erfahrungspunkten für die Todbringer lässt die Ein-Knopf-Gefechte schnell vergessen) und dem ebenso einsteigerfreundlichen wie komfortabel zu bedienenden Simulations-Part. Etwas gestört hat mich die Zufallsverteilung der Items – habt Ihr Pech, sucht Ihr ewig nach dringend benötigten Waffen oder einem speziellen Heilgegenstand. Wer das etwas andere Action-Abenteuer sucht, holt sich mit "Dark Cloud" den derzeit besten Genre-Vertreter für Sonys 128-Bitter.

Colin Gäbel

Sag das doch gleich: Nicht immer vermitteln Euch die Dorfbewohner die Vorstellungen ihres Traumhauses so deutlich wie die Chefin der Wüstenkolonie.



Sieht komplexer aus, als es ist: Nach kurzer Eingewöhnungszeit navigiert Ihr routiniert durch die Waffenwerkstatt.

ENTWICKLER: KCET, JAPAN (WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

Dancing Stage Disney Mix



Da fliegen die Karten: Bei der 'Dance Magic' piesackt Ihr Euren Kontrahenten mit fiesen Pfeilfolgen und Tempowechseln.

Was "Beatmania" in der westlichen Welt vorenthalten blieb, schafft der Bemani-Kollege "Dancing Stage": Mit dem "Disney Mix" kommt dieser Tage eine Fortsetzung in die Läden. Wie der Name schon sagt, dreht sich diesmal alles um die Cartoon-Sippe rund um Mickey, Donald & Co. Während Ihr wie gewohnt versucht, zur Musik nach oben scrollende Pfeile mit dem Pad oder vorzugsweise durch passende Schrittfolgen auf der extra erhältlichen Tanzmatte möglichst korrekt nachzuahmen, betätigen sich der Mäuserich und seine Kumpane im Hintergrund als DJs und spielen mit der Lichtanlage. Neben dem Training und einer Einleitung für Anfänger wagt Ihr Euch an den mehrstufigen Arcade-Modus oder duelliert Euch in der neuen 'Dance Magic': Stellt Ihr Euch hier geschickt an, werden dem Kontrahenten durch zufällig ausgelöste Ereignisse Gemeinheiten wie veränderte Schrittfolgen oder unsichtbare Pfeile aufgedrückt.

Die wegen Lizenzproblemen auf 20 Songs abgespeckte Playlist enthält neben Dancefloor-Fassungen diverser Disney-Melodien eine Handvoll bekannter Titel wie 'Let's twist again' oder 'Fire' von Scooter sowie einige Songs früherer japanischer "Dance Dance Revolution"-Folgen. *us*

DAS UNVERWÜSTLICHE TANZMATTEN-SPEKTAKEL gefällt auch in seiner Disney-Form – das unterhaltsame Grundprinzip ist eben auch vom Maus-Imperium nicht klein zu kriegen. Als Fan der Reihe freue ich mich natürlich, dass überhaupt Nachschub erscheint, doch ganz gelungen ist der "Disney Mix" leider nicht: Die Spielmodi wurden abgespeckt, die neue Duell-Variante wirkt wiederum zu hektisch und unharmonisch. Sehr bedauerlich sind die rechtlichen Probleme, wegen denen wir auf zahlreiche Songs verzichten müssen: Wieso allerdings gleich sieben Lieder weniger als in Japan dabei sind (in den 'Bemani'-Archiven müssten doch genug nutzbare Ersatztitel vorhanden sein) und deshalb uninspiriertes Disney-Gedudel überwiegt, ist unverständlich und führt zum Punktabzug.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	Konami
SYSTEM	PSone
ZIRKA-PREIS	90 Mark
GRAFIK	53%
SOUND	79%

Spielspaß 80%

Das Tanzmatten-Hüpfen geht weiter: Spaßig wie das Original, aber musikalisch eine Stufe schwächer.



ACTION · STRATEGIE · PRÄSENTATION · MULTIPLAYER

ANDERE VERSIONEN

Umsetzungen sind nicht geplant. Die Import-Fassung "Dance Dance Revolution Disney's Rave" wurde in MAN!AC 2/2001 mit 83% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Infogrames Lyon House, Frankreich (www.infogrames.de)

Sheep, Dog 'n' Wolf



Gottseidank steht Sam mit dem Rücken zu Euch: Mit geschultertem Schaf bewegt sich Ralf recht langsam und kann nur kurz hüpfen.



Der Bulle hat einen äußerst leichten Schlaf: Um zum Briefkasten am oberen Bildrand zu kommen, müsst Ihr schleichen und dürft nicht mit dem herumliegenden Laub rascheln.

Findet Ihr die Stechuhren, bekommt Ihr Bonuslevel und Konzeptarbeiten der Entwickler spendiert.



Es gibt doch noch innovative Spiele zum PSone-Lebensabend: "Sheep, Dog 'n'Wolf" entführt Euch im Pelz des Cartoon-Wolfes Ralf in eine witzig-bunte Mixtur aus knackiger Knobelkost und munterer 3D-Hüpferei.

Die Aufgabe in den knapp 20 Levels scheint simpel: Klaut ein Schaf aus der Herde des Hirtenhundes Sam und bringt es zu einem Zielpunkt. Dummerweise wacht der Wollwächter mit Argusaugen über seine mümmelnden Schützlinge – ab einer gewissen Entfernung zur Herde hört und sieht Euch der Köter, der unablässig seinen Kopf nach links und rechts bewegt. Doch Ralf ist mit allen Fähigkeiten eines gewitzten Cartoon-Wolfes gesegnet: So könnt Ihr auf Zehenspitzen schleichen, Euch hinter einen Felsen drücken, als Busch tarnen oder – im Falle der Entdeckung – mittels 'Dash'-Button dem Hund in einem Affenzahn entwischen. Auch diverse 'ACME'-Utensilien sind Euch beim Schafsklau behilflich. In den Szenerien verteilte Briefkästen lassen nach einem herzhaften Tritt Pakete vom Himmel regnen, in denen Ihr z.B. eine Zauberflöte zur Hypnotisierung von Sam, eine Rakete für einen kurzen Flug durch die Luft, ein Schafparfüm, ein Bungeeseil oder Dynamit zum Wegsprengen hinderlicher Felsen findet. Denn der Viehdiebstahl ist nur die halbe Miete: Oft müsst Ihr Euren Grips mächtig anstrengen, um mit der Beute in den Zielkreis zu gelangen – diverse Bodenschalter, die mal hier, mal dort Tore öffnen oder Plattformen aktivieren, tun ihr übriges zum ausgedehnten Hirnkrampf. Zusätzlich behindern Minen, die durch Bemani-artige Tastendrückerei entschärft werden müssen, Euer Fortkommen.



Die optisch etwas kärglichen, aber pfiffig konstruierten 3D-Level führen Euch durch Wald-, Dschungel-, Vulkan- und Eislandschaften, die mit reichlich Toon-Inventar gesegnet sind. So nutzt Ihr Wippen, um das Schaf oder Euch über jähe Abgründe zu katapultieren, ballert mit einer Kanone auf Bienenstöcke oder rollt massive Felskugeln herum. Ab und zu trefft Ihr auf berühmte Warner-Bros.-Figuren wie Yosemite Sam, Schweinchen Dick oder Daffy Duck, die Euch allesamt in TV-naher deutscher Sprachausgabe die Ohren abkauen.

Damit nach dem Durchspielen "Sheep, Dog'n'Wolf" nicht im Schrank verstaubt, haben die Entwickler zusätzlich in jeder Stufe eine Stechuhr versteckt. Findet und betätigt Ihr diese, bekommt Ihr einen Bonuspunkt – Euer Guthaben leert Ihr anschließend für das Freischalten von Artworks und zweier Zusatzlevel. *sf*



BESSER ALS MAN DENKT: "Sheep, Dog'n'Wolf" beweist, dass ein Titel mit Comiclizenz weder miese Fan-Abzocke noch primitiver Kinderkram sein muss. Denn zum einen wird das Spiel ordentlich, dank witziger Animationen und professioneller Synchronisation teilweise sogar hervorragend präsentiert, zum anderen erwarten Euch einige richtig harte Kopfnüsse. Dabei tritt der 3D-Jump'n'Run-Aspekt weit in den Hintergrund – und das ist auch ganz gut so, denn bei der Kameraführung wurde an manchen Stellen doch etwas geschlampt. Dafür waren die Entwickler mit ihrem Ansinnen erfolgreich, Euch immer wieder mit neuen Einfällen zu überraschen und erheitern. Wäre der Umfang ein bisschen größer und käme in Level 10 nicht eine gar so unfaire Aufgabe auf Euch zu, denn hätte es auch mit einer höheren Wertung geklappt.

Stephan Freundorfer

HERSTELLER	Spielspaß 79%	ACTION
Infogrames		STRATEGIE
SYSTEM		PRÄSENTATION
PSone		MULTIPLAYER
ZIRKA-PREIS		
90 Mark		
GRAFIK 71% / SOUND 73%		

Amüsanter Knobel/Geschicklichkeitsmix mit bekannten Comic-Helden. Clevere Rätsel, aber etwas kurz.










Wippen-Wahnsinn: Während Ihr rechts Euer Schaf vor einem Todessturz bewahrt, müsst Ihr oben an die Pakete heran.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

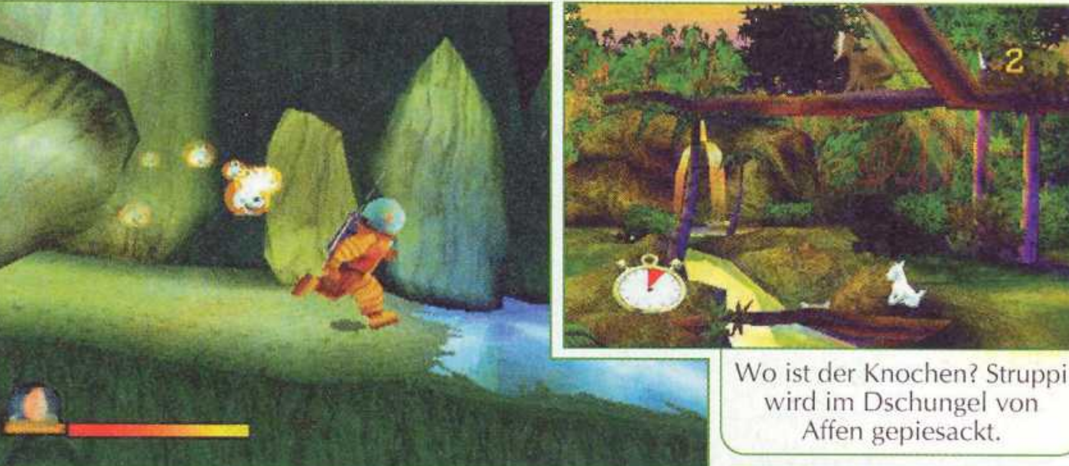
ENTWICKLER: Moulinsart, Frankreich (www.tintin.com)

Tim & Struppi´s Abenteuerreisen

Die Abenteuer des Reporters Tim und seines klugen Köters Struppi sind weltbekannt: Der belgische Comic-Zeichner Hergé schickte das mutige Duo nicht nur quer über den Erdball, sondern sogar ins Weltall. In "Tim & Struppi's – Abenteuerreisen" spielt Ihr fünf der bekanntesten Geschichten nach: So spürt Ihr z.B. in Schottland Münzfälscher auf, sucht im Dschungel einen Schatz oder turnt schwerelos über den Mond. In über 20 Levels lauft Ihr meist mit Tim durch eine 3D-Polygonlandschaft, allerdings sind Euch die Wege dabei fest vorgegeben. Hüpft über Gruben sowie Hindernisse und verscheucht Angreifer mit einem Faustschlag oder einem Kamera-Blitzlicht. Sammelt Ihr genügend Struppi-Münzen, tritt in Bonuslevels der Kläffer in Aktion und buddelt nach Knochen. Für Abwechslung vom Hüpfalltag sorgen spezielle Aufgaben: Gelegentlich schlüpft Ihr hinter das Steuer verschiedener fahrbarer Untersätze wie Haifisch-U-Boot, Panzer und Jeep oder tretet im Duell gegen besonders fiese Obermotze an. *us*



Achtung, Verkehr: Bei der Jeepfahrt sitzt ausnahmsweise nicht Tim am Steuer, sondern das Detektiv-Duo Schulze und Schultze.



Indy lässt grüßen: Auf dem Mond wird Tim von einer gigantischen Steinkugel verfolgt.

Wo ist der Knochen? Struppi wird im Dschungel von Affen gepiesackt.

HARMLOSER SPASS: Das Seitenscroller-Hüpfprinzip wird auch bei "Tim & Struppi" nicht neu erfunden – immerhin sorgen aber die Fahrsequenzen und Bossduelle für Abwechslung. Bei der Technik hätten sich die Franzosen allerdings deutlich mehr Mühe geben dürfen: Sind schon die groben Polygonkonstruktionen nicht auf der Höhe der Zeit, wird das Ganze in Kombination mit dem spürbar ruckelnden Scrolling dezent peinlich. Am meisten nervt allerdings die schwammige Kollisionsabfrage: Gegner trefft Ihr nur schlecht und besonders bei Kletterpartien langt Ihr häufig daneben – frustrierende Abstürze sind die Folge. Doch selbst dieser Umstand streckt die Spielzeit nur wenig: Begabte Hüpfer sind in wenigen Stunden durch. Darum lohnen sich die "Abenteuerreisen" praktisch nur für jüngere Semester oder Hergé-Sammler.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER: Infogrames
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 60 Mark
GRAFIK: 59%
SOUND: 68%

Spielspaß 61%

Kinderfreundliches Jump'n'Run nach berühmter Comic-Vorlage – technisch altbacken und sehr kurz.





ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Pixelogic, England (www.pixelogic.co.uk)

The Italian Job

Pixelogic ist zwar kein bekannter Teamname, doch in der Angestelltenliste des Entwicklers taucht ein Programmierer auf, der Zockerveteranen ein Begriff sein sollte: Chris Butler machte sich Ende der 80er-Jahre auf dem C64 einen Namen mit hervorragenden Umsetzungen diverser Automatenklassiker wie "Ghosts'n' Goblins", "Power Drift" oder "Space Harrier". Besonders beeindruckend war dabei, dass er es nicht nur schaffte, selbst bei 3D-lastigen Titeln das Spielgefühl zu erhalten, sondern auch noch den kompletten Programmcode in einem Stück (und damit ohne Nachladezeiten) in den mickrigen Speicher zu quetschen.



Michael Knight lässt grüßen: Die Einfahrt in den rollenden Transporter auf einer Alpenautobahn ist eine schwere Übung.



Das gehört einfach dazu: Bei Euren wilden Verfolgungsjagden in London überholt Ihr natürlich auch die traditionellen roten Doppeldeckerbusse.



"Charlie staubt Millionen ab" – so heißt bei uns der Ende der 60er-Jahre entstandene und im britischen Königreich wohl noch immer populäre Spielfilm, auf dem "The Italian Job" basiert: Ihr schlüpft in die Rolle des gerade aus dem Knast entlassenen Charlie, der bereits wieder ein neues Ding ausgetüftelt hat. Diesmal sollen italienische Banken geschröpft werden. Deshalb seht Ihr Euch erst in London nach Helfern um, dann geht es nach Turin zum großen Verbrechen und schließlich auf die Flucht durch die Alpen.

Dabei lässt "Driver" grüßen: Ihr saust in den 16 Missionen nämlich immer per Auto durch die 3D-Städte und müsst in der Regel innerhalb eines Zeitlimits den angepeilten Zielort erreichen. Ein Pfeil am oberen Bildrand weist Euch dabei den Weg, doch ohne Vorsicht geht es nicht: Eure Vehikel, darunter ein Bus oder der schnucklige Mini Cooper, sind nicht die stabilsten und erdulden deshalb nur eine begrenzte Zahl Kollisionen. Gelegentlich sind spezielle Vorgaben zu erfüllen, so dürft Ihr z.B. einen Komplizen nicht aus den Augen verlieren oder Ihr müsst eine Anzahl Überwachungskameras ausschalten.

Natürlich sitzt Euch nicht nur die Zeit im Nacken, auch die Gesetzeshüter wollen Euer Treiben unterbinden. Werdet Ihr durch auffälliges Verhalten entdeckt, hilft nur eine schnelle Flucht: Hat die Polizei nämlich genug Zeit, an Eurem Heck zu kleben und das Nummernschild abzulesen, werdet Ihr kurzerhand verhaftet. In Turin kommt noch eine weitere Bedrohung dazu: Die lokale Mafia findet es gar nicht witzig, dass Ihr in ihrem Gebiet wildert und tritt deshalb mit schwarzen Sportflitzern an, um Euch aus dem Weg zu räumen.

Neben den 16 Aufträgen inspiziert Ihr die Städte ohne Zeitdruck oder wählt aus einer Handvoll Minispiele, bei denen auch mehrere Raser hintereinander antreten können: Bei Checkpoint-Rennen klappert Ihr möglichst schnell vorgegebene Wegpunkte ab, im 'Destructor' überfahrt Ihr unschuldige Hütchen, um Punkte zu ergattern. Abwechslungsreich sind die 'Challenges', bei denen Ihr Euer Geschick z.B. bei zielgenauem Bremsen, waghalsigen Sprüngen über Rampen oder einem Rennen auf vereistem Untergrund beweisen müsst. *us*



Chaos in Turin: Nach dem Ampelausfall bilden sich an allen Kreuzungen fette Staus, in die Ihr besser nicht hineingeratet.

WAS EINE LIZENZ BRINGT, die jenseits der britischen Inseln kaum jemand kennt, ist mir schon rätselhaft genug – wieso Pixelogic aber bei einem "Driver"-Verschnitt auch noch hartnäckig darauf beharrt, wichtige Elemente grundlos zu ignorieren, verstehe ich überhaupt nicht: Rückspiegel? Wozu. Stadtplan? Ist was für Weicheier. Im Endergebnis könnt Ihr Euch allein am eingeblendeten Pfeil orientieren, was aber reichlich unpraktisch ist: Die Planung der besten Route (für Kriminelle ja auch völlig unwichtig) oder geschicktes Umgehen von Polizeiautos ist damit hinfällig. Besonders ärgerlich wird es, wenn Ihr z.B. in Turin ohne weitere Hinweise unter Zeitdruck die Verkehrskameras suchen sollt – da wird die Mission zum reinen Glücksspiel. Ähnlich geht es Euch, wenn die Gesetzeshüter mal an Euch kleben: Erfolgreiches Abschütteln ist so gut wie unmöglich. Ohne Glück geht hier kaum noch was, zumal sich Eure Vehikel nicht selten nur bockig um die Ecken wuchten lassen. Da hilft das witzige Ambiente, das grafisch leidlich gut umgesetzt wurde, leider auch nicht mehr, genauso wenig wie die zahlreichen Minispiele. "The Italian Job" bleibt wegen seiner Mängel ein spielerisches B-Movie.

Ulrich Steppberger



Schlampiger "Driver"-Clone mit obskurer Lizenz und unnötigen Schnitzern im Spielablauf.



Abwechslung bei Rennen auf Eis (links) oder aus der Vogelperspektive (rechts) gibt es nur in der Challenge

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: MICROIDS, FRANKREICH (WWW.MICROIDS.COM)

Monster Racer

Die Macher der PSone-Hüpfkatastrophe "Iznogoud" haben wieder zugeschlagen. Diesmal treiben die Franzosen allerdings im Rennspiel-Genre ihr Unwesen: In "Monster Racer" schlüpft Ihr in die Haut eines von zwölf Fabelwesen (u.a. Skelett, Hexe sowie Vampir) und flitzt in bester Fun-Racer-Tradition über zehn Rundkurse. Die Pisten führen Euch z.B. durch eine Eislandschaft, vorbei an ägyptischen Pyramiden und quer durch ein opulentes Museum. Die simple Steuerung beschränkt sich auf Gas geben, bremsen, Turbo einsetzen und Extra abfeuern – eine Drift-Option sucht Ihr vergebens. Die Palette der aufsammelbaren Waffen umfasst ebenfalls nur fünf Stück: Eine explodierende Fledermaus, einen feurigen Totenschädel, eine Bärenfalle, eine Mine und einen Wirbelsturm ergattert Ihr in herumliegenden Kisten.



Im Vierspieler-Modus ruckelt die ärmliche 3D-Optik noch heftiger – obwohl weniger 'Grafikdetails' zu sehen sind.



Volltreffer! Der flammende Totenschädel übernimmt die Funktion einer Rakete.

Das Thermometer am rechten unteren Rand signalisiert Euren Turbovorrat

Neben dem 'Abenteuer'-Modus, in dem Ihr mehrere Strecken freispielt, stehen Euch eine 'Arcade'- , eine 'Time Trial'- sowie eine 'Arena'-Variante (bis zu vier menschliche Teilnehmer) zur Verfügung. *os*

Trashfabrik:

Entwickler Microids steht auf der PSone für kontinuierlich schlechten Software-Ausstoß. Neben dem erwähnten "Iznogoud" (17% Spielspaß) stammt von den Franzosen u.a. das grottenschlechte "The Mission" (11% Spielspaß).

HOFFENTLICH MACHT DIESE SOFTWAREPOLITIK NICHT SCHULE: Zum Ende der PSone-Ära nochmal schnell ein billig produziertes Spiel für die Kiddie-Zielgruppe auf den Markt zu werfen und darauf zu hoffen, dass möglichst viele Eltern aufgrund des hübsch gezeichneten Verpackungsmotivs das Portmonee zücken. Denn angesichts der miesen Qualität des französischen Fun-Racers würde eh' niemand auf die Idee kommen, dafür Geld auszugeben. Die sparsam texturierte, ständig ruckelnde 3D-Optik versetzt Euch zurück in die 32-Bit-Anfänge, die uninspirierten Strecken-Layouts sind so spannend wie Heiner Brehmers Nachtjournal und die eintönige Halloween-Musik verschreckt sogar bissige Giftschlangen – und die sind bekanntlich taub. Wer einen ansprechenden Fun-Racer sucht, der kauft sich "Speed Freaks" für den gleichen Preis!

Oliver Schultes

HERSTELLER: *Microids*
SYSTEM: *PSone*
ZIRKA-PREIS: *30 Mark*
GRAFIK: 39% SOUND: 46%

Spielspaß **28%**

Fun-Racer der übelsten Sorte: Rucklige 3D-Optik und langweiliges Streckendesign nerven Euch zu Tode.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

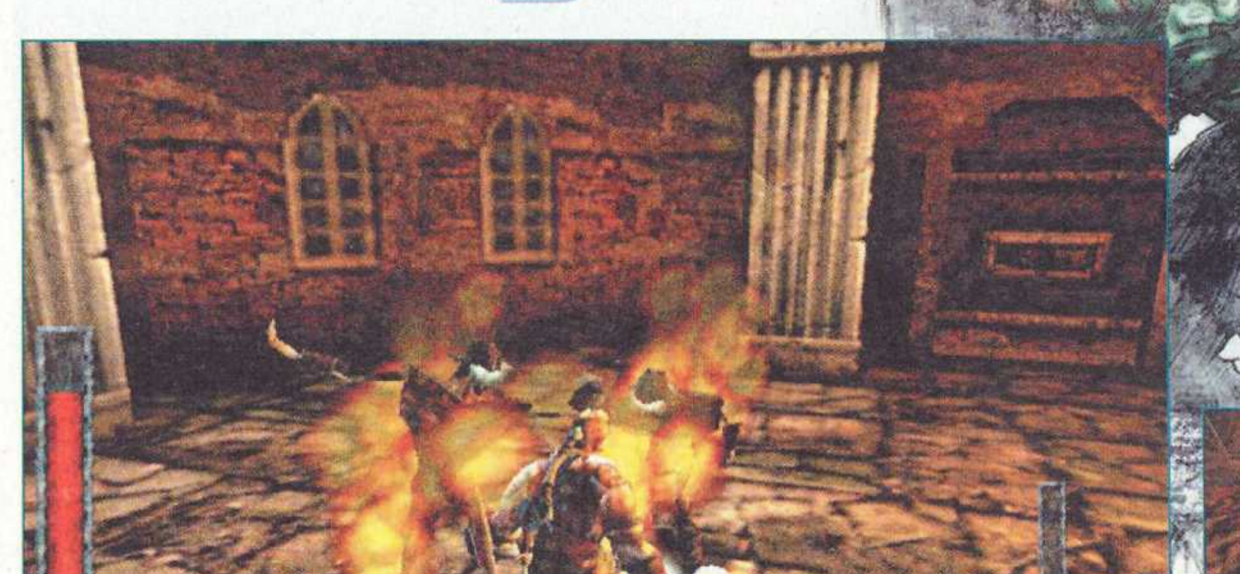
ENTWICKLER: HUMAN HEAD, USA (WWW.TAKE2.DE)



Rune: Viking Warlord

Für alle Kenner des PC-Originals:
Erneutes Spielen lohnt sich auf alle Fälle. Obwohl unser Tester schon die PC-Version im Schrank stehen hat, will er sich auch das PS2-"Rune" zulegen. Denn Steuerung und Manöver-Repertoire von Ragnar sind zwar identisch, aber dafür hat PS2-Portierer Human Head das Level-Design fast komplett gekippt. Die wenigsten Kulissen wurden vom PC übernommen, die meisten Settings mussten kleineren, aber nicht weniger knackigen Levels weichen. Grund: Nahtlos ineinander übergehende Riesenwelten wie auf dem PC sind ohne Festplatte nicht möglich, außerdem hat man das neue "Rune" extra für die Konsolen-Gemeinde deutlich actionlastiger aufgezogen. Ragnar muss nicht mehr so viel laufen – dafür darf er umso mehr Monster verhauen!

Höher aufgelöst und Adventure-lastiger als die PS2-Version: "Rune" auf PC und Macintosh.



Untote Fackeln: Mit dem Runenzauber seines Streitkolbens hat Ragnar die Zombies angezündet. So spart er sich die Enthauptung.

Wer auf blutige Scharmützel steht, trennt seinem Gegner die Gliedmaßen ab und verprügelt ihn anschließend damit.



Unter Wasser ist Euer Wikinger wehrlos: Wenn so ein dicker Brocken auf Euch zuschwimmt, solltet Ihr sofort flüchten.



Ragnar überquert den Lavasee mit einem Seil. Ein Fehltritt, und Euer Held wird gegrillt.



Entwickler Human Head und Take 2 sorgen für eisige Fantasy-Scharmützel: Nachdem Wikinger-Kämpe Ragnar schon seit einem knappen Jahr PC-Abenteuer erlebt, verschlägt es den blonden Polygon-Hünen jetzt auf die PS2 – allerdings wurden Spielkonzept und Level-Design für das frostige Konsolen-Debüt maßgeblich verändert (siehe Randspalte für Details).

Aber trotz kosmetischer und inhaltlicher Veränderungen bleibt Ragnar dem Action-Genre treu – immerhin ist er technisch mit dem Vorzeige-Shooter "Unreal" verwandt. Grund: Die "Rune"-Gewölbe von Human Head wurden wie "Unreal Tournament" mit den Grafik-Routinen von Epic Megagames konstruiert – und die sind auf dem PC Referenz

Dennoch geht Ragnar nicht aus der Ego-Perspektive auf Monsterjagd: Stattdessen beobachtet Ihr Euren Kämpfer aus der Action-Adventure-bewährten Third-Person-Perspektive. Auf Select-Druck könnt Ihr das Spielgeschehen auch aus der "Unreal"-üblichen Ego-Ansicht verfolgen, aber diese eignet sich für die vielen Geschicklichkeitseinlagen nur bedingt. Zwar haut Ragnar vor allem gerne zu, doch neben garstigen Monstern aus Fantasy-Fundus und nordischer Mythologie haben die Entwickler auch luftige Felsvorsprünge und Abgründe in den mystischen Action-Welten verbaut. Entsprechend geht Euer stämmiges Alter Ego die Erkundung der Unterwelt eher wie Kollegin Lara als in grober Action-Manier an. Laufen, springen, an schmalen Graten baumeln, über Streben balancieren, an Seilen hochkrabbeln und gelegentlich auch auf Tauchstation gehen: Die nordische Sagenwelt hält alles bereit, was das Abenteurer-Herz begehrt – vorausgesetzt, Ihr bekommt die agressiven Bewohner in den Griff. Zwar hat man die Gefechte mit der seit "Zelda" verbreiten Form der Monster-Anpeilung so übersichtlich wie möglich gehalten, dennoch geht es bei den Nordmännern ordentlich zur Sache: Der böse Gott Loki und sein zickiges Töchterchen Hel haben die Seelen braver Wikingerfürsten korrumpiert – und nun steppt der Eisbär.



Die Berserker-Rune versetzt Euren Wikinger in blinde Wut und verleiht ihm übermenschliche Kampfkraft – bis die rote Leiste leer ist.

Die Irrfahrten des Ragnar

Goblins, Skelette, Zombies, Höllenhunde Eismonster: Loki hetzt Eurem Helden Monster in allen Größen, Farben und Formen auf den dicken Hals. Denn es ist Göttervater Odin höchtspersönlich, der seinen braven Gefolgsmann nach einem gewaltsamen Tod auf hoher See zurück ins Diesseits holt. Ein zweifelhaftes Vergnügen: Denn bevor Euer Wikinger wieder in die Welt der Lebenden darf, muss er sich durch das Reich der Höllengöttin Hel arbeiten, und das mit muskulösem Schwertarm und viel Grips. Aber auch nach der Hölle ist der zweifelhafte Spaß noch lange nicht vorbei: Nebelverhangene Dschungelgrotten, Goblinhöhlen, verschneite Gebirgspässe und eine alte Trutzburg der Wikinger stehen ebenfalls



Schweißtreibend: Geht heikle Sprungeinlagen nicht aus der Ego-Ansicht (rechts), sondern aus der Third-Person-Perspektive an.

GROß, ATMOSPHÄRISCH, INTELLIGENT UND GANZ SCHÖN SCHWER: **Human Heads PS2-Debüt fesselt bedingungslos jeden Abenteurer mit Action-Ambitionen – trotzdem trüben einige Patzer den tollen Gesamteindruck. Keine Speicherfunktion innerhalb der Level, langweiliges Drumherum und ein ruckliger Mehrspielermodus: Nervig! Entsprechend verläuft die erste Begegnung mit Ragnar eher nüchtern, erst nach dem fünften Level zeigt der Wikinger sein Potenzial. Dann aber begeistert der kühle Nordmann mit brachial-blutigem Gemetzel und cleverem Level-Konzept. Die hübsche, angenehm flotte 3D-Optik und verrockter Bombast-Soundtrack bringen geballte Fantasy-Stimmung in die Bude. Vor allem die Kämpfe fesseln: Zwar verlangt Euch Ragnars flinker Ausfallschritt viel Übung ab, aber danach machen die brutalen Gefechte umso mehr Laune. Hier ein Arm, dort ein Bein, und das nächste Monster mit den Gliedmaßen seines gefallenen Kumpels ausgiebig vertrimmen – ein Mordsspaß. Ebenfalls nicht selbstverständlich: Bei Gefechten und dramaturgisch wichtigen Stellen offenbart der Soundtrack interaktive Qualitäten – Rhythmus und Instrumentation passen sich der Situation an.**

Colin Gäbel

auf Ragnars Schlachtplan. Und so arbeitet Ihr Euch Abschnitt für Abschnitt bis zur finalen Konfrontation mit einem machthungrigen Wikinger-Lord durch. Eine Karte, die während den Ladepausen erscheint, zeigt Euren Fortschritt.

Brust oder Keule?

Der Wikinger von Welt zermatscht seinem Widersacher am liebsten mit einer dicken Keule die Polygon-Birne; oder er trennt sie mit einem mächtigen Hieb vom Rumpf, vorzugsweise mit Schwert oder Axt. Aber zerhackte Gegner geben nicht zwangsläufig den Geist auf: Oft humpeln die Verstümmelten noch ein paar Meter weit, bis Euer Krieger den Flüchtigen einholt und ihm mit einem Urschrei den Gnadenstoß versetzt. Ebenfalls zu beachten: Schwert, Axt, Keule und Spießwaffen wirken nicht auf jeden Gegner gleich. Skelette lassen sich am schnellsten mit einer stumpfen Hiebwaffe wie Streitkolben oder Hammer zerbröseln, die aufdringlichen Zombies enthauptet Ihr dagegen am besten mit dem Schwert. Und rücken Euch mal zu viele Fieslinge auf die Textur-Pelle, schaltet Ihr einfach mit dem R3-Button zwischen den Gegnern hin und her – ein Kringel markiert das Ziel. Umrunden, zwischendurch den Schild schützend vorhalten (vermeidet allzu heftigen Energieverlust), bei Bedarf mit dem rechten Analog-Stick den Blickwinkel einpendeln und schließlich im günstigsten Augenblick zuschlagen – das ist das Erfolgsrezept. Wird's Euch trotzdem zu bunt, aktiviert Ihr ein paar Runenzauber: Diese sind in Ragnars Mordwerkzeugen eingraviert, variieren also von Waffe zu Waffe, und entfesseln entweder ein magisches Feuerwerk oder aktivieren einen sphärischen Schutzmantel – ausreichend Runen-Energie vorausgesetzt. Aber zum Glück liegt die in Form mystischer Steine reichlich über die Level verteilt. Und seid Ihr zu arg angeschlagen, dann verspeist Ihr einfach ein paar lebende Echsen – das ist Kost für echte Nordmänner! *rb*

"Unreal"-typisch: Bunte Lichtbestrahlung und detaillierte Texturen – leider wirkt in "Rune" alles reichlich kantig.

Multiple Metzger-Freuden mit bis zu drei Kumpanen? Weit gefehlt! Der Mehrspieler-Modus ist ein ruckliger Reinfall.

HERSTELLER	Take 2
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	75%
Spielspaß	80%

ACTION / STRATEGIE / PRÄSENTATION / MULTIPLAYER

Bitterböses Fantasy-Gemetzel mit "Tomb Raider"-verwandten Adventure-Tugenden. Perfekt für alle Freunde mittelalterlicher Action – trotz Präsentationsmacken.

AB 16

ANDERE VERSIONEN
PC-und Macintosh-Version sind bereits erhältlich. Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

ENTWICKLER: Paradox Development, USA (www.activision.de)

X-Men: Mutant Academy 2

"X-Men 2" – Der Film: ***Die Dreharbeiten zum Superheldenstreifen beginnen zwar erst nächstes Jahr, die Gerüchteküche brodelt aber schon gewaltig. Soviel ist sicher: Beast kommt als neuer Mutant im Film vor, neben Magneto treten die Sentinels – Androiden, die nur zur Vernichtung der X-Men erschaffen wurden – als böse Streitmacht gegen Wolverine & Co. an. "X-Men 2" wird sich noch intensiver mit den Geschichten der einzelnen Charaktere beschäftigen, wobei sich die Autoren des Skripts strikt an die ursprüngliche Comic-Vorlage gehalten haben.***



Die Spezialmanöver sind selbst für gestählte Superhelden harte Brocken: Hier bricht Beast gerade dem Glücksspieler Gambit mit seinem Helikopter-Move sämtliche Knochen.

Bei Professor X in der Ausbildung: Auf der Akademie lernt Ihr alles, was zum erfüllten Mutanten-Leben nötig ist.

Zum zweiten (und sicher auch letzten) Mal begeben sich die X-Männer in die PSone-Arena. Zu den vormals zehn bösen wie guten Superhelden haben sich sechs neue Mutanten gesellt. So dürft Ihr jetzt auch mit Rogue, Forge oder Nightcrawler in den Ring steigen. Zudem spielt Ihr im Arcade-Modus zwei versteckte Charaktere frei.

Wie im Vorgänger prügelt Ihr Euch in bekanner "Street Fighter"-Manier mit den Marvel-Charakteren durch den Ring. Mit drei verschiedenen Schlag- bzw. Trittvarianten beweist Ihr dem Gegenüber, wer im Superheldenland das Sagen hat. Nebenbei lädt sich Eure Special-Energie auf, die Ihr per Button-Kombo auf den Feind anwendet. Eure Superkräfte sind dabei in drei Leisten unterteilt, die sich durch verschiedene Manöver aufladen. Am kräftigsten ist der X-Men-Move: Habt Ihr die Energie freigesetzt, müsst Ihr schnell eine angezeigte Kombo eintippen, um Euren Schlägen ein Vielfaches an Kraft zu verleihen. Euer Manöver wird dann mit fulminanten Grafik-Effekten in Szene gesetzt.

Zwar sind Charaktere und Hintergründe dreidimensional, dennoch bleiben die Figuren immer auf einer Linie. Dafür drängt Ihr den Kontrahenten gnadenlos in die Ecke oder klatscht ihn mit einem Wurf gegen die Mauer. Wer nicht nur auf zwei Beinen kämpfen will, nutzt die überarbeiteten Angriffstechniken in der Luft – um den Widersacher aber längere Zeit über dem Boden zu halten, ist einige Übung nötig. Zu diesem Zweck besucht Ihr Professor X in der Akademie. Hier bekommt Ihr alle Moves von Grundauf beigebracht – vom simplen Klauenhieb bis zum allesvernichtenden Blitzgewitter. Fühlt Ihr Euch fit genug, kämpft Ihr im Arcade-Modus bis zum Oberbösewicht Magneto. Habt Ihr diesen zur Strecke gebracht, werdet Ihr mit einem kleinen FMV belohnt. Wer Abwechslung sucht, beweist sein Durchhaltevermögen in einer Survival-Variante oder fordert einen Kumpel zum Duell.

Als Belohnung für Eure guten (oder bösen) Taten erhaltet Ihr eine ganze Palette an Fan-Goodies wie Artworks, alternative Kostüme und Filmschnipsel. *sb*



Ob Psycho-Kräfte oder dicke Wummen: Die meisten Superhelden warten auch mit ein paar Fernkampf-Techniken auf.

GARANTIERT NICHT GEN-MANIPULIERT: Leider hat sich bei "X-Men: Mutant Academy 2" im Vergleich zum einem Jahr alten Vorgänger nicht viel getan. Gerade mal sechs neue Charaktere und Arenen erweitern den Marvel-Titel – ein bisschen dürftig für zwölf Monate Entwicklertätigkeit. Leider wurde auch bei den Multiplayer-Varianten nichts geändert, ein simpler Duell-Modus, das war's. Dennoch werdet Ihr mit den X-Men hie und da gerne in den Ring steigen: Die große Move-Auswahl und der flotte Spielablauf sorgen für actiongeladene Kloppereien. Zudem dauert es eine ganze Weile, bis Ihr alle alternativen Kostüme und Bildgalerien freigespielt habt. Weilt der erste Teil schon in Eurem Regal, lohnt sich der Kauf kaum. Alle anderen Beat'em-Up-Fans bekommen einen unterhaltsamen Prügler im X-Men-Gewand.

David Mohr



Spielspaß **73%**

HERSTELLER: Activision
SYSTEM: PSone
ZIRKA-PREIS: 90 Mark
GRAFIK: 68% SOUND: 62%

ACTION
STRATEGIE
PRÄSENTATION
MULTIPLAYER

Unterhaltsamer Prügler nach Comic-Vorlage. Bis auf frische Helden und Arenen mit dem Vorgänger identisch.

AB 12



Vom Spinnenfaden bis zur Klauenattacke: Bei den Würfen geht's ziemlich rüde zur Sache.

ANDERE VERSIONEN
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 9/2000 mit 72% Spielspaß getestet.

ENTWICKLER: Pacific Coast Power & Light, USA (www.pcpandl.com)

MX 2002

Eis und Felsen: Im verschneiten Yukon braust Ihr durch tiefe Schluchten und an jähen Abgründen vorbei.





So geht's nicht: Dreht ordentlich am Gas und lasst das Quartett vor Euch in einer dicken Staubwolke zurück.

***Putziger Gag** bei den Rennwiederholungen: Zwar könnt Ihr nicht hin- und herspulen, dafür aber die Kameraperspektiven beeinflussen. Für "Matrix"-Fans besonders praktisch: Auf Knopfdruck friert das Bild ein, und Ihr dürft Euren Biker in 'Bullet-Time'-Manier drehen und wenden, wie Ihr wollt.*

Anschauungsunterricht: In der Wiederholung analysiert Ihr in Standbildern Eure Haltung.

Ein weiteres Mal schwingt sich der erfolgsverwöhnte Motorsportler Ricky Carmichael für ein Spiel auf sein Bike. Und da er – anders als sein bedauernswerter Acclaim-Kollege Jeremy McGrath – noch nicht als Synonym für verbockte Rennspiele gilt, ist er auch auf der PS2 als Namenspatron gern gesehen.
Wie bei den PSone-Vorgängern braust Ihr in THQs "MX 2002 featuring Ricky Carmichael" mit Eurem Motorrad nicht nur auf Freiluftpisten durch Dreck und Matsch, sondern dreht Eure Runden auch in überdachten Supercross-Stadien. Satte 22 Kurse warten darauf, freigespielt zu werden – die meisten von diesen sind realen Vorbildern nachempfunden. Eine Handvoll Freestyle-Arenen für stuntversessene Biker dürfen natürlich auch nicht fehlen.
Um Euch erfolgreich gegen ein halbes Dutzend CPU-Konkurrenten durchzusetzen, solltet Ihr Euch nicht nur mit den Kursgegebenheiten vertraut machen. Auch der Umgang mit Eurem Zweirad will geübt sein: Durch geschickten Einsatz der Kupplung kitzelt Ihr am Start und nach scharfen Kurven eine etwas bessere Beschleunigung aus dem Motor. Besonders wichtig ist das bereits aus "ATV Offroad" bekannte 'Vorladen' Eures Motorrads bei Sprüngen: Drückt Ihr vor einem Hügel gezielt auf den entsprechenden Knopf, füllt sich eine Leiste bei den Armaturen auf. Je höher diese beim Absprung ist, desto weiter segelt Ihr – allerdings solltet Ihr das nicht vor einer Kurve machen, sonst landet Ihr außerhalb der Piste. Zuschauer am Streckenrand könnt Ihr zudem mit Kunststücken verblüffen: Flips oder riskante Griff- und Lenkercombos führt Ihr durch den gleichzeitigen Druck auf eine Schultertaste und einen normalen Knopf aus. Übertreibt es jedoch nicht, denn nur bei einer sauberen Landung wird der Aufwand entsprechend gewürdigt.
Neben Einzelrennen und Stuntwettbewerben, in denen Ihr mit waghalsigen Tricks in der Luft Punkte sammelt, lockt der Saisonmodus: Hier donnert Ihr mit einem selbstgebauten Fahrer acht Wochen über verschiedene Rennstrecken und müsst Euch durch gute Platzierungen für die kommenden Kurse qualifizieren. Für Abwechslung sorgen zwei amüsante Mini-Wettbewerbe: Bei diesen versucht Ihr, mit Eurem Zweirad über eine Reihe von Bussen zu springen oder Euer Vehikel möglichst hoch in die Luft zu katapultieren. Auch für zwei Spieler ist gesorgt: Im Splitscreen seid Ihr allerdings ohne weitere Konkurrenten unterwegs. *us*



Duell auf der Baustelle: Im Splitscreen müsst Ihr leider wieder einmal ohne Computer-Kontrahenten auskommen.



Kuck mal, ohne Füße: In den Freestyle-Arenen sammelt Ihr mit waghalsigen Stunts Punkte.



ALLER GUTEN DINGE SIND DREI: "MX 2002" ist das bislang beste Motocross-Spiel von THQ und Ricky Carmichael. Die zahlreichen Strecken sind vielfältig genug, um Zweiradfans länger zu beschäftigen. Auch die neu hinzugekommenen Spielmodi wie Bus- und Hochsprung sorgen für zusätzliche Abwechslung. Die gute Steuerung mit der Vorlade-Funktion (auch wenn diese nicht so gelungen ist wie bei "ATV Offroad") bringt einen Schuss Taktik ins Spiel. Nur mit der Ausführung der Stunts kann ich mich nicht recht anfreunden, da diese recht träge ablaufen. Technisch gibt es wenig zu meckern: Die Fahrer sind hübsch animiert und die hohe Bildrate bleibt stabil, nur die Strecken hätten etwas mehr Details vertragen können. Insgesamt ist "MX 2002" kein Wunderwerk, aber ein lohnender Zeitvertreib für Zweiradfans.

Ulrich Steppberger

HERSTELLER	THQ
SYSTEM	PS2
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	76%
SOUND	55%
Spielspaß	75%

ACTION – STRATEGIE – PRÄSENTATION – MULTIPLAYER

Saubere Motocross-Raserei mit ordentlicher Optik, vielen Strecken, netten Extras und fiesen Gegnern.

AB 12



Abwechslung für Trickser: Mal sind weite Spünge über Busse gefragt (links), mal möglichst hohe Hüpfer (oben).

ANDERE VERSIONEN
Eine Umsetzung für die Xbox ist geplant. Der PSone-Vorgänger "Championship Motocross 2001" wurde in MAN!AC 3/2001 mit 63% Spielspaß getestet.



Meinungs-Macher

EINSENDESCHLUSS FÜR DIE UMFRAGE IST DER 15. OKTOBER. DER RECHTSWEG IST AUSGESCHLOSSEN.

Das könnte Euer Preis sein: Unter allen Einsendern verlosen wir das ultimative Paket für unterwegs, bestehend aus einem Game Boy Advance, Linkkabel und zehn aktuellen Spielen.

Nachdem sich im letzten Jahr einiges am Zeitschriftenmarkt und an der MAN!AC selbst getan hat, ist es wieder mal Zeit, positive wie negative Kritik von Euch einzuholen. Was machen wir gut, was könnte besser sein und was gefällt Euch überhaupt nicht an Eurem Videospielmagazin? Der Lohn fürs Mitmachen ist zum einen, dass wir uns bemühen, Euren Vorschlägen und Vorlieben in Zukunft Rechnung zu tragen. Zum anderen verlosen wir unter allen Einsendern ein Game-Boy-Advance-Megapaket, bestehend aus einem GBA, einem Link-Kabel und zehn Spielen.

Die ausreichend frankierten Briefe (bitte keine Faxe – diese nehmen nicht an der Verlosung teil) schickt Ihr an folgende Adresse:

Cybermedia Verlag · MAN!AC-Umfrage
Wallbergstr. 10 · 86415 Mering

1. Deine System-Präferenzen?

BESITZE ICH	SPIELE DAMIT	WILL ICH KAUFEN	
☐	☐	☐	PSone
☐	☐	☐	Playstation 2
☐	☐	☐	Dreamcast
☐	☐	☐	Nintendo 64
☐	☐	☐	Gamecube
☐	☐	☐	Xbox
☐	☐	☐	Game Boy (Color)
☐	☐	☐	Game Boy Advance
☐	☐	☐	Klassiker & Exoten
☐	☐	☐	PC

2. Wie gefällt Dir die MAN!AC insgesamt?

DIESE AUSGABE	ALLGEMEIN		DIESE AUSGABE	ALLGEMEIN	
☐	☐	super	☐	☐	mittel
☐	☐	gut	☐	☐	mies

3. Wie denkst Du über folgende (auch zukünftige) Themen/Rubriken der MAN!AC?

UNVERZICHTBAR	INTERESSANT	UNNÖTIG	
☐	☐	☐	Previews
☐	☐	☐	Import-Tests
☐	☐	☐	PAL-Tests
☐	☐	☐	GBA-Tests
☐	☐	☐	Features
☐	☐	☐	Messeberichte
☐	☐	☐	Interviews
☐	☐	☐	Arcade
☐	☐	☐	MAN!AC News
☐	☐	☐	Zubehör-Tests
☐	☐	☐	Verkaufscharts
☐	☐	☐	Kleinanzeigen
☐	☐	☐	Know-How
☐	☐	☐	Handheld
☐	☐	☐	Handy-Spiele
☐	☐	☐	Leserbriefe
☐	☐	☐	Tipps&Tricks
☐	☐	☐	Oldie-Konsolen
☐	☐	☐	DVD & Heimkino
☐	☐	☐	Internet & Onlinespiel
☐	☐	☐	Wettbewerbe
☐	☐	☐	Poster
☐	☐	☐	Aufkleber

4. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der MAN!AC auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?

INHALT

	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	inaktuell
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft

LAYOUT

	1	2	3	4	5	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
gute Farben	☐	☐	☐	☐	☐	viel zu bunt
tolle Cover	☐	☐	☐	☐	☐	peinliche Cover

5. Wieviele Personen (Dich eingeschlossen) lesen dieses MAN!AC-Exemplar?

_____ Personen

6. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

- ☐ PC-Spielemagazine
- ☐ ausländische Videospielmagazine
- ☐ *PLAYERS*
- ☐ play the playstation
- ☐ OPM 1
- ☐ OPM 2
- ☐ Playzone
- ☐ N-Zone
- ☐ Bravo Screenfun
- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ *audiovision*

7. Hast Du Probleme, die MAN!AC in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?

- ❑ Gibt´s reichlich
- ❑ Liegt selten aus
- ❑ Mein Händler hat sie nicht
- ❑ Kein Problem, habe Abo

8. Welche Genres spielst Du?

OFT	GELEGENTLICH	NIE	
❑	❑	❑	Rollenspiel
❑	❑	❑	Action
❑	❑	❑	Beat´em-Up
❑	❑	❑	Shoot´em-Up
❑	❑	❑	Rennspiel
❑	❑	❑	Sport
❑	❑	❑	Strategie
❑	❑	❑	Action-Adventure
❑	❑	❑	Jump´n´Run
❑	❑	❑	Denkspiel
❑	❑	❑	Musikspiel
❑	❑	❑	Simulation

9. Wie oft nutzt Du das Internet?

❑ häufig ❑ selten ❑ nie

10. Nutzt Du das MAN!AC-online-Angebot (www.maniac-online.de)?

❑ ja ❑ nein

11. Wie gehst Du/wirst Du in Zukunft ins Internet gehen?

NUTZE ICH	WILL ICH NUTZEN	NUR OFFLINESPIEL	
❑	❑	❑	PC
❑	❑	❑	Dreamcast
❑	❑	❑	PS2
❑	❑	❑	Gamecube/Xbox
❑	❑	❑	GBA
❑	❑	❑	Handy

12. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst anschaffen?

BESITZE ICH	KAUFE ICH	
❑	❑	Handy
❑	❑	16:9 Fernseher
❑	❑	DVD-Player
❑	❑	Dolby-Digital-Akustik

13. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

❑ immer ❑ oft ❑ selten

14. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- ❑ Auslage am Kiosk
- ❑ Empfehlung durch Bekannte
- ❑ Internet (MAN!AC Online)
- ❑ Erwähnung im Fernsehen oder anderen Magazinen

15. Wo kaufst Du normalerweise Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)

- ❑ Kaufhaus
- ❑ Fachgeschäft
- ❑ Versandhandel
- ❑ Internet-Shop
- ❑ Internet-Auktionshaus

16. Wieviel Geld gibst Du im Monat für das Hobby Videospiele aus?

- ❑ 10 bis 30 Mark
- ❑ 30 bis 100 Mark
- ❑ über 100 Mark

17. Folgende Anmerkungen habe ich noch zu machen:

____
____
____
____
____

18. Das wünsche ich mir zur 100. Ausgabe der MAN!AC (2/2002):

____
____
____
____

19. Persönliche Angaben:

❑ männlich ❑ weiblich _____ Jahre

Anschrift: (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

____
Name, Vorname

____
Straße, Hausnummer

____
Postleitzahl, Wohnort

____
email-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

____
Datum, Unterschrift







Déjà-vu Nr.1: Schlängelten sich in der zweiten "Gradius"-Episode Drachen aus den Magmabällen, habt Ihr's nun mit feurigen Raubkatzen zu tun.





Wasserfallidyll und Weltraumflug: Die acht Level des GBA-Sequels unterscheiden sich in Thematik und Farbwahl erheblich voneinander. "Gradius"-Veteranen dürften allerdings einige Welten aus den Vorgängern bekannt vorkommen.

INHALT

Die Rückkehr der Viper

Der berühmteste Raumgleiter der Videospielgeschichte ballert auf GBA – "Gradius Galaxies" verspricht Action nonstop.

Kaum eine Spielserie kann auf eine ähnlich lange und erfolgreiche Historie verweisen wie Konamis Horizontal-Shooter-Saga um Jagdflieger Vic Viper. Seit seinem ersten Arcade-Allflug anno 1985 kämpfte sich das waffenstarrende Raumschiff in ungezählten Fortsetzungen und Spin-Offs durch endlose Horden von ekligen Alien-Monstrositäten. Seit dem PS2-Doppelpack "Gradius 3&4" war's allerdings still geworden um den Ballerveteran. Jetzt spendiert Konami dem GBA eine brandneue Episode.

Traditionsbewusst hat sich der Ablauf seit dem Debüt vor über 15 Jahren wenig verändert: In "Gradius Galaxies" fordern Euch acht Feind-gespickte Levels Reaktionsschnelligkeit und Nerven wie Drahtseile ab. Mal von links nach rechts, mal von oben nach unten geht der Flug durch feurige Lavaabschnitte, filigrane Kristallwelten und scheinbar undurchdringliche Meteoritenhagel, bis Ihr Euch im Inneren eines gigantischen Sternenkreuzers dem finalen Obermotz gegenüber seht. Auf dem weiten Weg zum Endboss beharken Euch natürlich allerlei Standard-Schurken: Flakgeschütze und Kamikazejets, aber auch glühende Feuerdämonen oder riesige Glibberkugeln feuern aus allen Rohren. Um dem Kugelhagel nicht schutzlos ausgeliefert zu sein, verfügt Vic Viper über eine reichhaltige Extrawaffenpalette: Wie gehabt hinterlassen einige abgeschossene Formationen Bonus-Kapseln, die Ihr in Streuschuss, Raketen und Beiboote anlegt.

Optisch macht der "Gradius"-GBA-Einstand einen ordentlichen Eindruck: Bunte Bitmap-Welten, keine Ruckler trotz Tonnen von Sprites und Mode-7-artige Effekte verheißen klassische Balleraction in Perfektion. *cg*

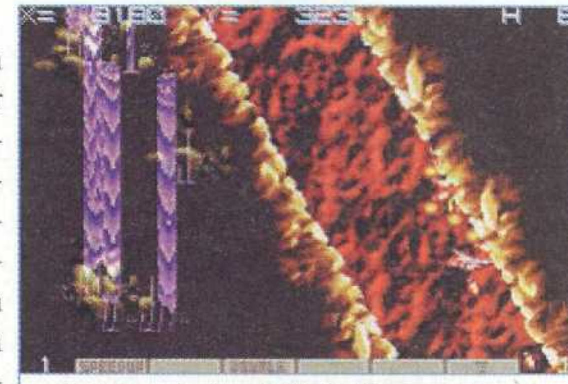




Déjà-vu Nr. 2: Ballernde Osterinselstatuen und Glibberkugeln sind seit Jahren Standard im "Gradius"-Imperium.



Ins Herz der Dunkelheit: Horizontal und vertikal scrollende Levelabschnitte gehen fließend ineinander über.



Geschmackssache: Vor Missionsantritt dürft Ihr eigenhändig Waffensystem und Schildart für Euren Gleiter auswählen.

GRADIUS GALAXIES

GENRE	SHOOT'EM-UP
HERSTELLER	KONAMI
D-RELEASE	4. QUARTAL

Traditionsbewusster Horizontal-Shooter im farbenfrohen Bitmap-Gewand: Auch auf dem GBA erwartet Euch mit Konamis Laser-Legende knackige Baller-Action ohne Pause.

PalmOS: Zocken wie auf dem Game Boy

Bill Gates spielt mit:

Der größte Konkurrent des Palm sind die WinCE-Geräte. Die stromsparende Version des Microsoft-Betriebssystems findet sich in Casios Cassiopeia (Bild unten), Compaqs IPAQ und dem Jornada von Hewlett Packard. Mit 200MHz-Prozessoren und MPEG4-Player sind die Geräte dem Palm überle-



gen, aber auch wesentlich größer und teurer: Ein Graustufen-Pocket-PC kostet 800 Mark, mit Farbe zahlt Ihr bis zu 1800 Mark. Wie für den Palm entwickeln Ubi & Co. auch WinCE-Spiele, daneben gibt's massig Shareware.



Der Palm ist der erfolgreichste "Personal Digital Assistant" (PDA): Mit dem Handheld verwaltet Ihr Adressen, Notizen und Termine, schreibt E-mails, zockt Spiele und surft via Handy im WWW. Weltweit sind mehr als 16 Millionen Palms im Einsatz.

Palm bezeichnet das Betriebssystem: In Konkurrenz zu Windows CE findet Ihr das "Palm Operating System" (PalmOS) in Handhelds von Handspring, Sony und Samsung sowie in der neusten Handy-Generation von Motorola. Palm, Visor, Clie – alle Palm-Geräte sind ungefähr gleich gebaut, besitzen sechs Funktionstasten sowie das Buchstabenfeld der Handschrifterkennung.

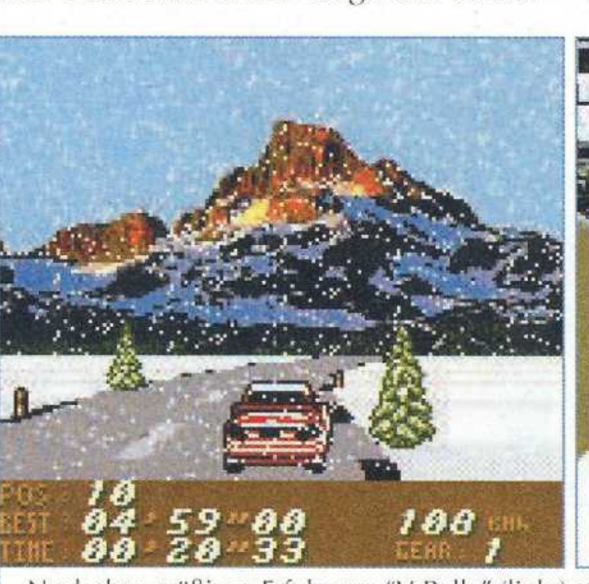
Was macht den Winzling so erfolgreich? Palms sind die komfortabelsten Hosentaschen-Computer, weil Ihr mit dem Stift aufs Display schreibt, statt Euch die Finger auf einer Winztastatur zu verrenken. Palms sich auch etwas handlicher und günstiger als WinCE-Konkurrenten. Das kleinste Modell M100 kostet 330 Mark, ist mit seinen großen Brüdern (450 bis 1200 Mark) kompatibel, besitzt aber schwächere Grafik, weniger Speicher und einen lahmeren Prozessor. Die mächtigste Anwendung ist in jedem Fall der mitgelieferte Browser "AvantGo" (www.avantgo.com), der Internetseiten darstellt und spezielle Nachrichtendienste für mobile Computer verwaltet. Mit "AvantGo" holt Ihr tägliche Schlagzeilen von Spiegel, Financial Times und ZiffDavis (ZDNet) auf Euren Bildschirm, studiert das TV-Programm und bucht Last-Minute-Angebote im Reisebüro – im Urlaub abonniert Ihr den passenden Reiseführer mit aktuellen Party-Tipps. Amerikaner sind schon einen Schritt weiter, sie reservieren mit dem Palm im Restaurant und wählen vorab das Menü. Zubehör verwandelt den Palm in Digitalkamera oder MP3-Spieler, zudem dürft Ihr das Gerät an faltbare Tastatur und Hosentaschen-Drucker stöpseln.



Flaggschiff der Palm-Serie: Der M505 kommt mit beleuchtetem Farb-LCD und dem neuen Betriebssystem PalmOS 4.0.

Frische Software und Spiele importiert Ihr via USB oder auf Speicherkarte, selten kauft Ihr Programme im Laden. Beim Palm-Händler findet Ihr nur die "PalmPak Games Card" für 115 Mark: Auf der Speicherkarte befinden sich trockene Brettspiel- und Casino-Umsetzungen (Schach, Backgammon, Blackjack, Einarmiger Bandit), aber auch der spaßige "9-Ball"-Flipper, der Vertikalscroller "Zap 2016" und – in dieser Auswahl konkurrenzlos – "Sim City"! Die offizielle Miniversion der berühmten Stadtsimulation zeigt Statistiken und Landkarte gegenüber anderen Versionen grafisch etwas abgespeckt. Einkaufszentren und Kraftwerk malt Ihr direkt auf den Bildschirm: Die Eingabe ist gewöhnungsbedürftig, anfangs kritzelt Ihr kurvige Straßen und versetzte Wohnblocks. Da keine Anleitung beiliegt, studiert Ihr das Internet-FAQ. Im Internet-Handel findet Ihr auch eine offizielle "V-Rally"-Umsetzung von Infogrames für 70 Mark.

Alle anderen Spiele zieht Ihr direkt aus dem Netz, mit maximal 500 KB klappt der Download in Minuten: Die Hersteller sparen sich Speicherkarte und Vertrieb





Nach dem mäßigen Erfolg von "V-Rally" (links) stellte Infogrames 2000 den Verkauf von Palm-Spielen auf Speicherkarte ein. Ubi startete diesen Sommer und bringt "Race Fever" (rechts).

Pocket News

CAPCOM-MARATHON: Ab September bringt Ubi Soft fünf Capcom-Klassiker für den GBA nach Europa. Noch vor Weihnachten zockt Ihr "Super Street Fighter 2 Turbo Revival" und den Prügelscroller "Final Fight One" (siehe S. 79) sowie die Rollenspiele "Breath of Fire" und "Megaman.EXE". Ob die textlastigen Abenteuer ins Deutsche übersetzt werden, ist noch unklar. Anfang 2002 soll die Keilerei "Street Fighter Alpha 3" mit Comic-Grafik folgen. Derweil bereitet Capcom Japan das nächste Rollenspiel-Duo vor: "Breath of Fire 2" und "Megaman.EXE 2" werden in diesen Tagen auf der "Nintendo Spaceworld" in Tokio präsentiert – MAN!AC ist live dabei.



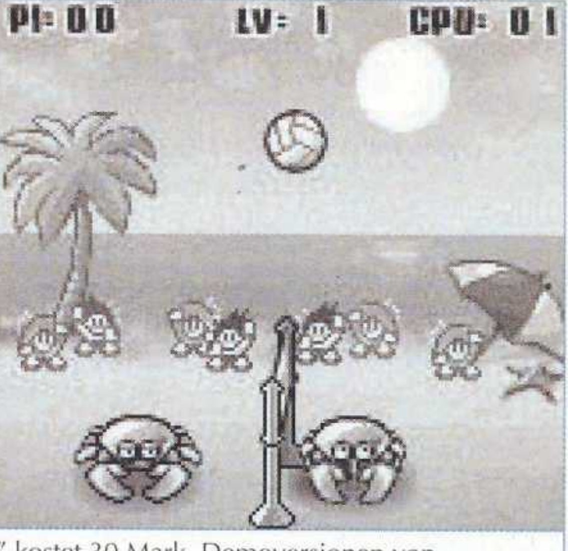
RARE ERLÖST SABREWULF: Nach achtzehn Jahren verwandelt sich Rare-Held "Sabrewulf" in einen Menschen zurück. 1984 wurde Tropenforscher Sabreman auf dem Oldie-Computer Spectrum zum Werwolf. 2002 stöbert Sabreman im GBA-Dschungel, um sich seinem Schicksal zu stellen: Ein teuflischer Zauberer beschwört seine Wolfgestalt, um antike Kostbarkeiten zu stehlen. Kannibalendörfer und Städte entdeckt Ihr aus isometrischer Perspektive, die vielen Raubtiere und Monster im Unterholz bekämpft Ihr aus der Seitenansicht. Die Mischung aus Action-Adventure und Jump'n'Run soll den sympathischen Forscher endlich von seinem Fluch erlösen.





Sonys Clie PEG-S300 mit günstigem Schwarz-Weiß-Display und Memory Stick gibt's seit März: Leider hat das Palm-Handheld eine englische Benutzerführung.





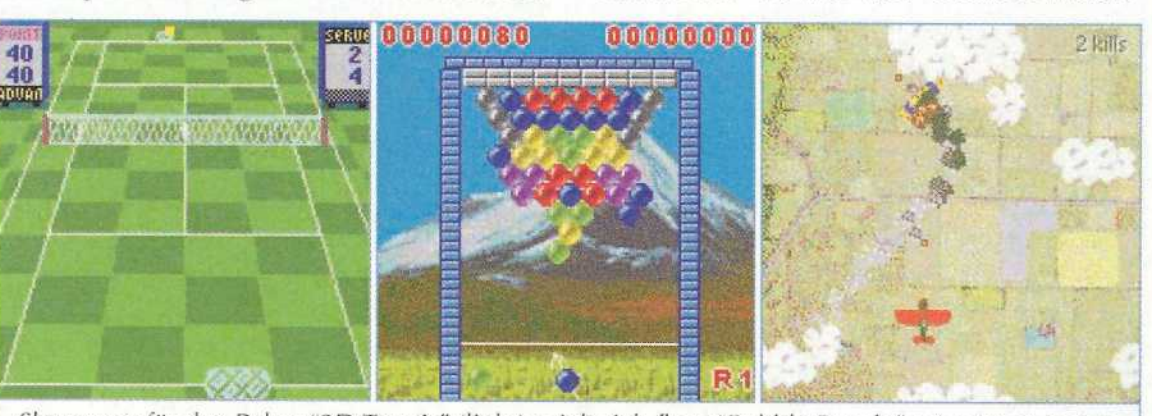
Graustufenspiele von Ubi: Das "5-Pack" kostet 30 Mark, Demoversionen von "Toxic Boxing" und "Summer Volley" gibt's gratis unter www.ludigames.com.

und geben mit 10 bis 40 Mark pro Spiel den Preisvorteil an Euch weiter. Im Gegensatz zum Game Boy könnt Ihr jedes Spiel anzocken, bevor Ihr Euch für den Kauf entscheidet: Je nach Demo-Version daddelt Ihr für 30 Tage oder nur den ersten Level, anschließend zahlt Ihr per Kreditkarte und erhaltet dafür eine E-mail mit dem Freischaltcode.

Der fleißigste Entwickler ist Ubi Soft (www.ludigames.com), der die Spielesammlung "5-Pack" mit Graustufengrafik verkauft: Statt aufgewärmten Gesellschaftsspielen erwarten Euch verbissene "Toxic Boxing"-Duelle, ein ulkiges Volleyball mit Krebsen und das Cartoon-Tanzspiel "Weekly Weekly Dance". Noch in diesem Jahr will Ubi 15 weitere Palm-Spiele in Farbe veröffentlichen, darunter "Bounty Hunter 2099 Pinball" und "Rayman", in dem Ihr 30 Levels nach Mister Dark und Toon-Käfigen durchstöbert. Vielversprechend ist auch das F1-Rennen "Race Fever", in dem sich zwei Spieler via Infrarotschnittstelle gegenseitig von der Piste drängen.

Palm ist ein Paradies für Code-Tüftler und Spieleinsteiger: Auf verstreuten Homepages findet Ihr unzählige witzige Programme, einen guten Link-Überblick gibt das englische Portal www.palmgear.com. Unter der Software befinden sich spannende Exklusivtitel wie "Zio Golf", der Horizontalscroller "Biplane Ace" und das 3D-Rollenspiel "Dragon Bane". Letzteres ist ein knackiges Kerkerabenteuer, bei dem Ihr wie in "Wizardy" aus der Ego-Perspektive mehrstöckige Gewölbe erforscht und Monster im Rundenkampfsystem schlachtet: RPG-Veteranen fühlen sich sauwohl. Die Palm-Entwickler versorgen Euch zudem mit Updates erfolgreicher Computer- und Videospielklassiker – teils mit Lizenz, aber auch schamlos geklaut: "Archon" ist ein actiongeladenes Schachspiel mit Monstern, die sich bei jedem Treffen in einer Arena duellieren; für Retrofans ist die Tüftelei das beste Kaufargument für den Palm. Daneben entdeckt Ihr Umsetzungen von "Pac-Man", "Dig Dug", "Puzzle Bobble" und "Karateka" sowie der Game&Watch-Handhelds von Nintendo. Wer ohne Monsterzucht nicht auskommt, besorgt sich den Pokémon-Clone "Palm-emon". Wie Java, Psion und WinCE ist PalmOS eine Plattform, der viele Spiele-Majors bislang kaum Beachtung schenken – das nützen halbprofessionelle Entwickler. Der Palm ist eine flexible Game-Boy-Alternative mit viel ernsthafter Power und serienmäßiger Internet-Schnittstelle. Zum Jahreswechsel erwartet das Handheld eine neue Spielelawine: Neben Ubi Soft wollen auch Sega und die finnische Infogrames-Tochter Springtoys die Palm-Spieler mit Jump'n'Runs, Puzzle- und Actionspielen überschütten. Die Homepages zeigen bereits erste Bilder... *rp*

Das erste Bild vom Palm-"Rayman": Ab September steht der Ubi-Soft-Held zum Download bereit.



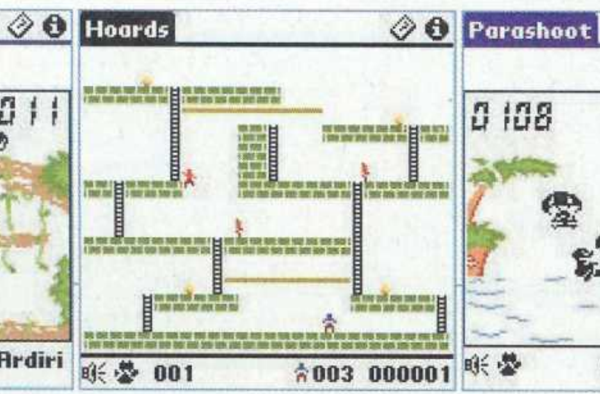
Shareware für den Palm: "3D Tennis" (links) spielt sich flott, "Bubble Puzzle" erinnert an Taitos "Bust-a-Move" (Mitte) und in "Biplane Ace" ballert Ihr Euch durch den ersten Weltkrieg (rechts).



Spielen und selber basteln: ***Das beliebteste Rollenspiel für den Palm ist "Kyle's Quest", in dem Ihr in einer mittelalterlichen Welt Monster bekämpft und heroische Missionen besteht. Dem Spiel für 30 Mark (Bild oben) liegt ein Level-Editor für Windows bei, mit dem Ihr Eure eigenen Abenteuer bastelt. Gratis im Netz gibt's z.B. "Gilligan's Island" (Bild unten).***









"Game&Watch"-Clones als Shareware: Hersteller Aaron Artdiri bringt "Donkey Kong Jr.", "Loderunner" und "Parachute" mit verfälschten Namen für den Palm.

Palm-Handhelds

	M505	CLIE PEG-S300
DATEN		
Hersteller	Palm	Sony
Preis	1200 Mark	900 Mark
Abmessungen	114 x 79 x 12,7 mm	114,7 x 70,9 x 15,2 mm
Gewicht	139 g	121 g
Im Lieferumfang	Stift, Lederklappe, USB-Dockingstation, Software	Stift, Schutzetui, 8-MB-Memory-Stick, Netzteil Docking Station, Software
TECHNIK		
Prozessor	Motorola VZ Dragonball 33 MHz	Motorola EZ Dragonball 20 MHz
Display	160 x 160 Pixel 65.000 Farben Hintergrundbeleuchtung	160 x 160 Pixel Schwarz-Weiß Hintergrundbeleuchtung
Speicher	8 MB RAM 4 MB Flash-ROM	8 MB RAM 2 MB Flash-ROM
Betriebssystem	PalmOS 4.0	PalmOS 3.5
Wechselmedien	SD- und MM-Cards	Memory Stick
Schnittstellen	Infrarot Universal Connector	Infrarot USB

ENTWICKLER: INTELLIGENT SYSTEMS, JAPAN (WWW.GAMEBOYADVANCE.DE)

Mario Kart Super Circuit

Fliegende Konkurrenz:
Mit "Diddy Kong Pilot" hat Entwickler Rare ein heißes GBA-Eisen im Feuer. Zahlreiche bekannte Charaktere (u.a. ein Kremling und Donkey Kong), aufrüstbare Flugzeuge, waghalsige Loopings, umfangreiche Mehrspieler-Modi und die 'Tilt Technology'-Steuerung (Lenken durch Kippen des GBA) versprechen gepflegte Rennduelle.









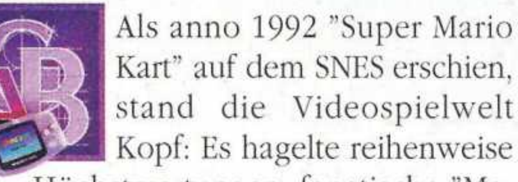
Rares Antwort auf "Mario Kart Super Circuit": "Diddy Kong Pilot" erscheint voraussichtlich Anfang nächsten Jahres.



Gruselig: Die Hintergrund-Optik dieses Kurses fasziniert mit Mehrebenen-Scrolling.

Zum Vergleich das SNES-Original "Super Mario Kart": Selbst im Einspieler-Modus war der Bildschirm geteilt.

180°-Kehren meistert Ihr am besten mit dosiertem Einsatz der Bremse



Als anno 1992 "Super Mario Kart" auf dem SNES erschien, stand die Videospielwelt Kopf: Es hagelte reihenweise Höchstwertungen, fanatische "Mario"-Hasser liefen plötzlich mit Latzhose und roter Mütze herum und ganz nebenbei definierte das Nintendo-Modul eine neue Variante der Rennspiele – den Fun-Racer. Knapp ein Jahrzehnt und eine 3D-Episode ("Mario Kart 64", N64) später, erlebt der SNES-Klassiker eine fulminante Wiedergeburt im Hosentaschenformat. Doch der Reihe nach: Klempner Mario, sein Bruder Luigi, Affe Donkey Kong, Dinosaurier Yoshi und vier weitere Nintendo-Charaktere treten zum Rennduell auf 20 verschiedenen Rundkursen an. Jeder Fahrer verfügt über individuelle Stärken: Während Winzling Toad z.B. blitzschnell beschleunigt, glänzt der dicke Bösewicht Bowser mit hoher Endgeschwindigkeit.
Nach der Wahl Eures Lieblings und einer von drei Hubraumklassen geht's ab auf die Pseudo-3D-Piste: Ihr startet als Schlusslicht und kämpft Euch Schritt für Schritt an die Spitze des achtköpfigen Fahrerfeldes. Dabei hilft nicht nur geschickter Einsatz von Gas, Bremse und Sprungknopf – auf den Strecken verteilt liegen glitzernde Kisten herum, die bei Berührung feine Extras spendieren. Mit grünen und roten (zielsuchenden) Koopa-Panzern attackiert Ihr die Konkurrenten, Bananenschalen bilden fiese Rutschfallen, ein Pilz sorgt für einen Turboboost, der Stern macht Euch unverwundbar, ein Blitz schrumpft die Gegner und via Geist werdet Ihr kurzfristig unsichtbar. Im Gegensatz zum SNES-Vorbild dürft Ihr einzelne Koopa-Panzer hinten am Kart andocken und so als Schutzschild missbrauchen oder auf zurückliegende Fahrer schießen.

Gewinnt Ihr im 'Championship'-Modus eine Liga, gibt's als Anerkennung einen Goldpokal. Holt Ihr innerhalb einer Hubraumklasse vier Trophäen, öffnet sich eine weitere Liga mit vier zusätzlichen Strecken (u.a. der berühmte Regenbogenkurs).
Wer sich in den drei Singleplayer-Modi (Championship, Arcade, Time Trial) ausgetobt hat, lädt bis zu drei Freunde zum Linkduell. Mit einem Modul stehen Euch nur Yoshi und vier Kurse zur Wahl, hat dagegen jeder Mitspieler eine Cartridge in der Konsole stecken, dürft Ihr Fahrer und Kurse frei bestimmen. Darüber hinaus lockt im Modul-Quartett der spannende Arenakampf. *os*

DAS ALTE KART-FEUER IST WIEDER ENTFACHT! "Mario Kart Super Circuit" portiert den hitzigen Spielablauf des SNES-Klassikers perfekt auf den Game Boy Advance: Kurvige, anspruchsvolle Strecken mit zahlreichen Abkürzungen fordern vollste Konzentration, taktisch vielfältig einsetzbare Extras sorgen vor allem im brillanten Mehrspieler-Modus für Schadenfreude und die bunte, flüssig scrollende Pseudo-3D-Optik motiviert zu stundenlangen Rennsessions. Fans des 16-Bit-Originals müssen sich bei der Steuerung allerdings umgewöhnen, denn das beliebte 'Um die Kurve Hüpfen' funktioniert nicht mehr. Dafür offerieren die andockbaren Koopa-Panzer neue taktische Finessen und mehr Spieltiefe. Zu meckern habe ich nur ein bisschen: Für meinen Geschmack ist der Schwierigkeitsgrad etwas zu moderat geraten.

Oliver Schultes



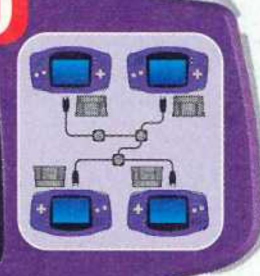
Habt Ihr Euch mit geschicktem Einsatz der Extras und fahrerischem Können an die Spitze gesetzt, erhaltet Ihr einen goldenen Pokal.



Spielspaß 86%

HERSTELLER	Nintendo
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	78%
SOUND	74%

Exzellenter Fun-Racer mit direkter Steuerung, abwechslungsreichen Strecken und gehaltvollen Extrawaffen.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant. Den Test von "Mario Kart 64" findet Ihr in MAN!AC 7/97.

ENTWICKLER: Capcom, Japan (www.capcom.co.jp)

Final Fight One



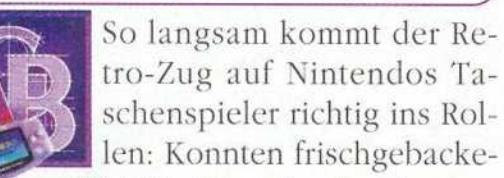
Fastfood -Vorurteil: Labbrige Hamburger und fettige Grillhähnchen dienen bei "Final Fight One" als wohlschmeckende Energiespender.



Trefft Ihr mit der Eisenstange, macht's der Fiesling nicht mehr lange: Durchschlagskräftige Extrawaffen versüßen den Prügelalltag.



Into the arena: Hüne Haggars schmerzhafte Wrestling-Moves nagen mächtig an den feindlichen Energiebalken.



So langsam kommt der Retro-Zug auf Nintendos Taschenspieler richtig ins Rollen: Konnten frischgebackene GBA-Besitzer in den letzten Monaten bereits mit Bitmap-Klassikern wie "Super Mario Advance", "F-Zero" oder "Castlevania" auf digitale Zeitreise gehen, folgt nun der ultimative Pixel-Nachschlag. Mit "Final Fight One" lässt Arcade-Veteran Capcom eine der beliebtesten Prügelorgien der frühen Neunziger auf das 32-Bit-Handeld los.

In New York herrscht Chaos: Rücksichtslose Gangsterbanden ziehen marodierend durch die Ostküstenmetropole, auf den Straßen regiert das Faustrecht. Eines Tages aber gehen die kriminellen Halunken zu weit: Eine besonders niederträchtige Organisation kidnappt das liebliche Töchterchen von Bürgermeister Haggar. Ein Glück, dass der Stadtoberste nicht nur als Schreibtischhengst, sondern auch als Profi-Wrestler eine steile Karriere hinter sich hat. Zusammen mit zwei kampferprobten Freunden seines Nachwuchses zieht der schnauzbärtige Muskelberg los, um die schweren Jungs das Fürchten zu lehren.

Der Ablauf der Rettungsaktion gestaltet sich ähnlich übersichtlich wie die Hintergrundstory: Wahlweise als Haggar, Karatekid Guy oder Rausschmeißer Cody zieht Ihr durch sechs von links nach rechts scrollende Levels und klopft Heerscharen von Kleingangstern die Bitmap-Birnen weich. Zwar unterscheiden sich die drei Recken in puncto Gewandheit und Körperkraft, das Schlagrepertoire gestaltet sich jedoch weitestgehend gleich: Ein Knopf dient zum Hauen, einer zum Springen. Drückt Ihr beide Tasten zusammen, vollführen Eure Helden einen verzweifelten Befreiungsschlag – ein unverzichtbares Manöver, um sich aus der Umklammerung mehrerer Feinde zu befreien. Aus den Grundangriffen ergibt sich eine Vielzahl weiterer Attacken: Hämmert Ihr flink auf den Schlagbutton ein, geht ein wahrer Regen aus Hieben und Fußtritten auf Euer Opfer nieder. Steht Ihr nahe genug, packt Euer Held den Fiesling automatisch am Kragen. Je nach Steuerkreuzrichtung rammt Ihr den wehrlosen Straßenjungs anschließend das Knie in die Magengrube oder schleudert sie anstürmenden Kollegen entgegen. Mordwerkzeuge wie Eisenrohr und Samuraischwert sowie energiespendene Mahlzeiten sorgen für zusätzlichen Sammelspaß. Habt Ihr ein zweites Modul zur Hand, dürft Ihr mit einem Kumpel ins Gefecht ziehen. *cg*



Bud Spencer lässt grüßen: Die Spezial-Attacke haut zwar alle Gegner um, kostet aber auch etwas Lebensenergie.



Pixel-Stecher: Cody kann die Messer als einziger Charakter nicht nur als Wurfklinge, sondern auch als Nahkampfwaffe gebrauchen.



Guy, der Automarder: In einer unterhaltsamen Bonusrunde zerlegt Ihr unter Zeitdruck eine Nobelkarosse in ihre Einzelteile.

EHRLICH GESAGT BIN ICH VON "FINAL FIGHT ONE" ein wenig enttäuscht. Zwar bekommt Ihr fürs Geld beinahe eine 1:1-Konvertierung des Arcade-Originals auf das GBA-Display gezaubert, mehr aber eben nicht. Die kargen freischaltbaren Extras (Level-Anwahl, Bonus-Leben, andere Figuren-Farben usw.) und die neuen Standbilder bei Obermotzbegegnungen sind kaum der Rede wert. Stattdessen fallen Kennern des Automaten einige Mängel auf: fehlende Hintergrundanimationen, maximal vier Gegner gleichzeitig auf dem Screen (in der Spielhalle waren's nicht selten acht) und geizige Waffen-Verteilung. Nervig ist die Continue-Funktion: Bei Gebrauch startet Ihr immer wieder am Level-Anfang, was besonders in späteren Abschnitten frustriert. Ansonsten macht die simple Prügelei (besonders im Linkmodus) noch genauso viel Gaudi wie vor zehn Jahren.

Colin Gäbel

Trendsetter:

Durch den Erfolg von "Final Fight" 1989 beflügelt, brachte Hersteller Capcom bis Mitte der 90er zahllose Automaten mit ähnlichem Strickmuster auf den Markt. Nur dem Original selbst war kurioserweise kein Arcade-Nachfolger vergönnt. Statt dessen gab's Teil zwei und drei exklusiv fürs Super Nintendo. Erst 1999 kam mit "Final Fight Revenge" ein Sequel in die Spielhalle, das mit dem Erstling allerdings wenig zu tun hatte. Guy & Co. prügelten als klobige Polygon-Figuren im "Virtua Fighter"-Stil aufeinander ein. Als eine der letzten (aber schlechten) Veröffentlichungen für den Saturn hat die einzige Heimkonvertierung heute Sammlerwert.





Prügelpagen: „Final Fight 3" fürs SNES (oben), „Final Fight Revenge" (Saturn) kam nur in Japan.







Chefsache: Nach kurzem Vorgeplänkel (links) lässt Obermotz Nr.1 zunächst seine Schergen auf Euch los, bevor er höchstselbst zulangt.



ANDERE VERSIONEN
Konvertierungen des Arcade-Originals für diverse Heimkonsolen existieren, Umsetzungen der GBA-Fassungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: Vicarious Visions, USA (www.activision.com)

Spider-Man: Mysterio´s Menace

Ultimativ:
Wer angesichts der Activision-Spiele auf die Comic-Vorlage neugierig geworden ist und nicht auf den nächstes Jahr anlaufenden Film warten will, sollte sich zum Comicshop seines Vertrauens schwingen: Marvel führte 2000 die 'Ultimate'-Variante ihres Universums ein, in der die populärsten Serien ("X-Men" und "Spider-Man") neu starteten. Die Abenteuer des jungen Peter Parker unter der Federführung von Brian Michael Bendis und Zeichner Mark Bagley bestechen durch hervorragende Qualität. Wer nicht in die US-Serie einsteigen will, kann auch auf deutsch zugreifen: Von der zweimonatlich erscheinenden Reihe kommt demnächst die dritte Ausgabe in die Läden, auch die Vorgänger sollten noch erhältlich sein.


Vielseitig: Spideys Netzflüssigkeit kann für Schwungseile, Geschosse oder Schutzschilde genutzt werden.



Spider-Man hat's nicht leicht: Musste er schon auf sämtlichen Heimkonsolen und dem Game Boy Color (dort sogar zweimal) gegen seine Erzfeinde antreten, wird ihm nun von den "Tony Hawk 2"-Programmieren Vicarious Visions das Leben auch auf Nintendos neuem Winzling schwer gemacht.
In der New Yorker Downtown ist das Verbrechen in ungewohnt hohem Maße im Gange – eigentlich wollte Peter Parker, im Nebenberuf der kostümierte Superheld "Spider-Man", nur ein Fischglas für Supermodell und Gattin Mary Jane kaufen, doch als aufrechter Helfer des Gesetzes kann er nicht anders: Schnell das Spandex-Outfit angezogen, die Netzflüssigkeit aufgefüllt und los geht's, bis Ihr am Ende dem Drahtzieher Mysterio gegenübersteht.

Ihr flitzt mit Spidey durch mehrere seitlich scrollende Bereiche von New York wie den Frachthafen, Nachtclubs, eine Chemiefabrik und einen Freizeitpark. Meist reicht es, den Ausgang eines Levels zu finden, um gegen einen wartenden Obermotz anzutreten. Gelegentlich müsst Ihr jedoch erst eine Anzahl Geiseln oder Gegenstände aufspüren, um den weiteren Weg freizuschalten.


Jetzt gibt's eins auf die Nase: Der bullige Schurke Rhino ist nur einer von mehreren Comic-Obermotzen.

Finstere Ganovenhorden wollen Euch auf die Pelle rücken, doch als wackerer Superheld wisst Ihr Euch natürlich zu wehren. Im Nahkampf versetzt Ihr den Gangstern knackige Faustschläge und heftige Tritte. Seid Ihr noch ein Stück weit entfernt, kommen Eure Netzsprüher zum Einsatz: So werft Ihr die seidigen Geschosse, um den Gegner auszuknocken oder ihn zeitweilig bewegungsunfähig zu machen. Alternativ spannt Ihr kurz einen Schutzschirm auf, wenn besser bewaffnete Schurken das Feuer auf Euch eröffnen.


Schwing dein Ding: Mit Hilfe seiner Netzstrahler bewegt sich Spidey besonders schnell durch die Gegend.

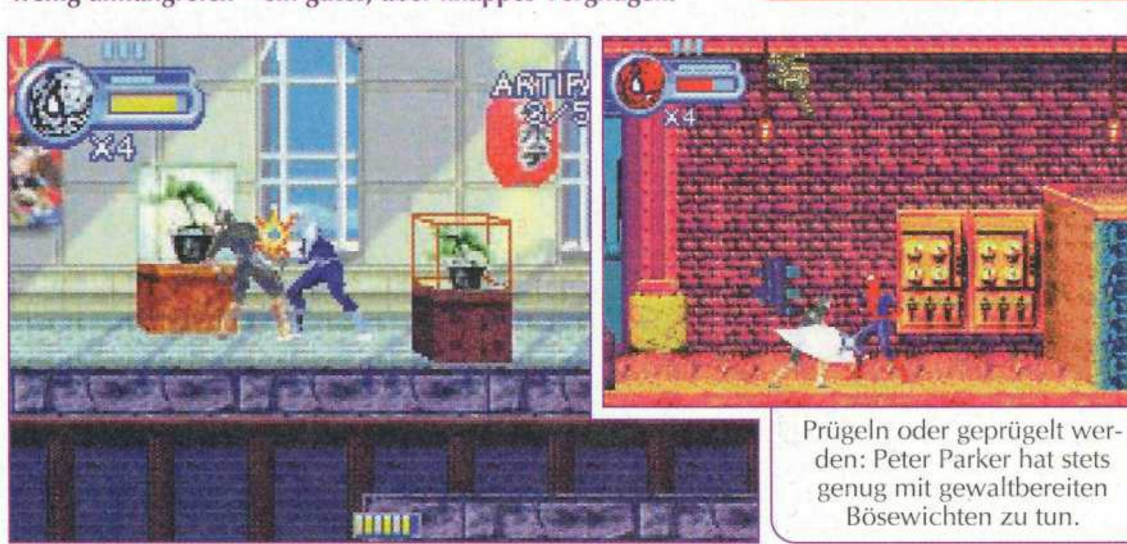
Doch auch andere Spinnenfähigkeiten sind gefordert: Schwierige Wegpassagen meistert Ihr am einfachsten, indem Ihr an Wänden und Decken entlang krabbelt oder Euch mit einem Netzseil schwungvoll über Abgründe schwingt. Beliebig oft ist das allerdings nicht möglich, denn irgendwann geht Euch die Flüssigkeit aus. Sammelt deshalb Extras, um den Vorrat aufzufüllen – eifrige Sucher finden zudem in entlegenen Ecken schicke Boni wie höhere Ladekapazität und Durchschlagskraft oder verbesserte Outfits, die zeitweilig vor Gemeinheiten wie Stromschlägen oder Feuer schützen. *us*


Eine Spinne sieht blau: Habt Ihr das Schutzoutfit gefunden, seid Ihr eine Weile weniger empfindlich gegen Angriffe.

RESPEKT: Die Jungs von Vicarious Visions wissen, wie man eindrucksvolle GBA-Spiele produziert. Wie "Tony Hawk 2" überzeugt auch "Spider-Man" technisch auf ganzer Linie. Die treibende Musik klingt fein und passt zum actiongeladenen Spielablauf ebenso wie die stimmungsvollen Optiken. Gut animierte Charaktere geben sich vor flüssig scrollenden und detailliert gestalteten Hintergründen ein Stelldichein. Die einzelnen Level unterscheiden sich grafisch angenehm voneinander, so dass der in der Regel recht schlichte Spielablauf kaum negativ ins Gewicht fällt, und auch die Steuerung gestaltet sich angenehm Allerdings gibt es einen Nachteil: Sieht man vom happigen Level vor dem Duell mit Mysterio ab, ist das Spiel nicht allzu schwer und vor allem wenig umfangreich – ein gutes, aber knappes Vergnügen.

Ulrich Steppberger




Prügeln oder geprügelt werden: Peter Parker hat stets genug mit gewaltbereiten Bösewichten zu tun.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind nicht geplant.

ENTWICKLER: KCEA Honolulu, USA (www.konami-europe.com)

JP 3: The DNA Factor



Kein neuer "Jurassic Park"-Film ohne Videospielumsetzung: Dieses Naturgesetz wird mit dem dritten Teil der Saurier-Hatz nun auf die Spitze getrieben. Satte drei Adaptionen erscheinen alleine für den GBA – "JP 3: The DNA Factor" eröffnet diesen Monat den bunten Dino-Reigen.



Ist im Mini-Schießspiel am Ende eines Abschnittes der DNA-Strang komplett, stehen neue Dino-Infos parat.

Ein mit DNA-Material beladenes Flugzeug ist über der Insel Isla Sorna abgestürzt und die wertvolle Fracht wurde dabei über das gesamte Eiland verstreut. In der Rolle von Mark Hanson oder Lori Torres beginnt Ihr mit dem Einsammeln der Erbgut-Kapseln. In einem Dutzend horizontal scrollenden Levels springen die Helden über Abgründe, hangeln sich an Kisten hoch und erledigen mit diversen Waffen auftauchende Dinos. Herrscht im Munitionsgurt Ebbe, dann dürft Ihr auch in eine zweite, tiefer im Raum befindliche Bildschirmebene ausweichen. Habt Ihr einen Abschnitt mit genügend Erbgut beendet, folgt ein Mini-Schießspiel, in dem Ihr einen DNA-Strang vervollständigen müsst. *os*



Riesengroß und mächtig böse: Der hungrige Spinosaurus stellt sich als Endgegner in Euren Weg.

Durch die Beine des Brachiosaurus: Ein Fehler und Ihr seid tot.

DINO-KATASTROPHE: **Ich hab's geahnt – wieder einmal wird die hochkarätige Filmlizenz mit Füßen getreten. "Jurassic Park 3 – The DNA Factor" ist schlampig und uninspiriert designt, das dröge Erbgut-Sammeln geht sogar einem gutmütigen Brachiosaurus nach wenigen Minuten auf den Keks, sodass er zum tobenden T-Rex mutiert. Einige Abschnitte bestechen mit ausgesprochener Unfairness, da Ihr z.B. auf den ersten Blick nicht erkennt, ob sich ein Dino auf der vorderen oder hinteren Bildschirmebene nähert – das ist besonders fatal, da die Spielfigur nur ein Leben besitzt! Als ob das langweilige DNA-Horten nicht schon schlimm genug wäre, setzten die Designer mit dem überflüssigen Mini-Schießspiel am Ende eines Levels noch eins drauf: Die Mischung aus "Bust-a-Move" und "Space Invaders" ist anspruchsloser als "Vera am Mittag".**

Oliver Schultes

Spielspaß 38%

HERSTELLER	Konami
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	51%
SOUND	63%

Eintöniges Jump'n' Run mit teils unfairem Leveldesign und dem anspruchslosesten Mini-Spiel der Geschichte.



ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen auf andere Konsolen sind nicht geplant.

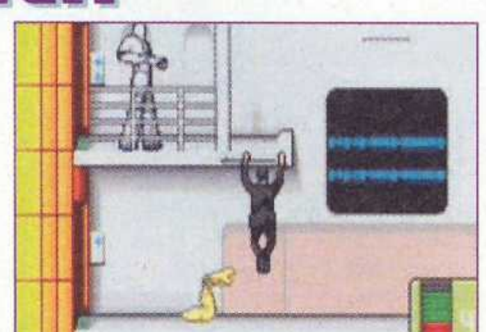
ENTWICKLER: David A. Palmer Productions (www.gamesproducer.com)

Men in Black



Während die Fortsetzung des Films noch auf sich warten lässt, produziert Crave wacker weitere Handheldversionen, die auf der gleichnamigen Zeichentrickserie basieren: Bei "Men in Black: The Series" schlüpft Ihr auf dem GBA in die Rolle der Agenten Jay und Kay und verfolgt durch ein halbes Dutzend Levels unkooperative Aliens. Je nach Aufgabe müsst Ihr die Außerirdischen mit Spezialwaffen dingfest machen oder Durchgänge via Codekarten freischalten – die nötigen Gegenstände wollen jedoch erstmal gefunden werden.

Optisch gibt sich die Hatz bieder: Monotone Hintergründe bestimmen das Bild, vor diesen wackeln alle Charaktere seltsam hüftstarr durch die Gegend. Die unnötig komplexe Steuerung (schießen und laufen gleichzeitig geht nicht) tut Ihr übriges: Die "Men in Black" kann man zur Not zwar spielen, doch mehr als schlichte Durchschnittskost bieten die Alienjäger nicht. *us*



Zeit zum Abhängen: Ob Ihr nun Füße oder Hände gebraucht, Euer Held ist ein Grobmotoriker erster Güte.

Spielspaß 55%

HERSTELLER	Crave
ZIRKA-PREIS	110 Mark
GRAFIK	62%
SOUND	51%

Eintönige Baller- und Sammelorgie: Wegen Abwechslungsarmut und komplizierter Steuerung fade.

ANDERE VERSIONEN
Umsetzungen sind zurzeit nicht geplant.

GAMES TO GO
AKTUELLE HANDHELD SPIELE

Hands of Time
System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Titus	70 Mark

Zeitspringer: Umfangreiches und interessantes Action-Adventure, das allerdings eine Spur zu träge ausgefallen ist.

Matchbox Emergency Patrol
System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	THQ	70 Mark

Ich will Feuerwehrmann werden: In mehreren Stadtteilen seid Ihr entweder als Polizist oder Brandlöscher unterwegs. Je nach Aufgabe verfolgt Ihr Verbrecher oder rettet schon mal Kätzchen von Bäumen. Vom Anspruch her eher an Kinder gerichtet, sind die Patrouillenfahrten zwar simpel, aber dennoch spaßig.

Ottifanten – Kommando Störtebecker
System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Jowood	70 Mark

Rettungsaktion: Als Klein Bruno wuselt Ihr auf der Suche nach Eurem Lieblingsteddy Honk durch sechs Welten einer überraschend gelungenen "Wonderboy"-Kopie: Der Bildschirm scrollt automatisch, mit Eurem Rüssel schießt Ihr Feinde ab oder schwingt über Abgründe.

Prince Naseem Boxing
System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	THQ	70 Mark

Ring frei: Etwas zu hektische Box-Klopperei mit dem Ex-Weltmeister. Dank vieler Gegner und Karrieremodus auch langfristig interessant.

The World Is Not Enough
System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Electronic Arts	70 Mark

Sein Name ist Bond: Geradliniges Action-Adventure, das mit unfairen Kämpfen und hohem Schwierigkeitsgrad nervt.

Top Gun Fire Storm
System	Hersteller	Preis
Game Boy Color	Titus	70 Mark

Flieger, grüß mir die Sonne: Ordentliche und anspruchsvolle Ballerei mit leichtem Strategieeinschlag.

SUCHE

NINTENDO

Suche für Super Nintendo das RPG **Ultima: The Black Gate**, wenn möglich noch gut erhalten und vollständig, zahle gut (bin nur an US-Version interessiert). Tel. 0385/5558861

Final Fantasy Legend2+3 für Game Boy, Persona1, Xenogears, Chrono Cross für Playstation. Anzeige gilt länger, zahle gut! Bitte melden: Tel. 0173/9785324

SEGA

Suche für Sega Dreamcast House of the Dead 2 mit Lightgun. Tel. 09446/2693 (Benny, ab 14 h)

Suche billigen **Sega Dreamcast** mit 2 Pads und Memory Card, auch diverse Spiele (alles PAL). Tel. 09429/1354

Ich suche **Seaman** für Dreamcast mit Mikro. SMS: 0162/6107763, Mail: andreas.kahrens@firemail.de

PLAYSTATION

Suche für Playstation **Nascar Rumble** (auch US-Version). Tel. 06035/7514

Suche **Virus2000** für PSone. Tel. 03037/887156, 0160/5292975

Suche Thunderforce5, Einhänder, R-Type Delta, Gradius, Capcom Generations, Castlevania Chronicle, Toca World Touring Cars, Wipeout3 Special Edition. Tel. 07351/21242 (evtl. AB, rufe zurück)

Help! Suche **"Need for Speed 1"**, um die Sammlung zu vervollständigen. Tel. 0160/4044125

Suche **PS2**, tausche gegen Dreamcast mit 2 Controllern, Memory Card, 10 Spiele, z.B. Soul Reaver, Shadow Man, Phantasy Star Online, Sonic Adventure, Soul Calibur, MDK2, Le Mans24 usw., oder verkaufe Dreamcast für 500-600 DM. Tel. 02267/7743

Williams Arcade Greatest Hits im Originalzustand. Tel. 040/7541218 (ab 18 Uhr)

Suche das **Lösungsbuch zu dem Spiel Xenogears (us)**. Verkaufe auch noch Nintendo64 mit 7 Spielen für 300 DM. Tel. 0351/4163229

Suche Castlevania Symphony of the Night, Ridge Racer5, Soul Calibur, Einhänder, Mars Matrix (jp), sonst alle nur US-NTSC-Versionen und bitte nur 1A-erhaltene Spiele, zahle gut. Tel. 0521/888863

OLDIES

Suche **Neo Geo MVS** und Neo Geo Pocket Color, eine Liste meiner Gesuche gibt es auf meiner Homepage. http://www.neogeo-zockerbude.de, Tel. 0173/5449515

EXOTEN

Suche **komplette Neo Geo Modulsammlungen und PC Engine Sammlungen** zu kaufen. Alles anbieten! Verkaufe Neo Geo MVS 1-4 Slot Boards. Tausche, verkaufe 30 Jamma-Platinen + 4 Slot Neo Geo MVS Module (Raritäten!). Tel. 08431/41991, 0170/3691231

Neo Geo MVS Module. Kaufe, verkaufe und tausche, bevorzugt US/Euro-Versionen. Nehme ganze Sammlungen, einfach alles anbieten! Verkaufe Spiele für Playstation, Nintendo64, Super Nintendo und Game Boy s/w. Tel. 0174/2527821, Mail: darkshine.mp@gmx.de

SONSTIGES

Suche **Kontakt mit mind. 16-jährigen Freaks** aus Weilheim-Schongau für regelm. Multiplayer-Sessions, die Shoot'em-Ups wie Radiant Silvergun, aber auch Hits wie Gunhed schätzen, eingefl. Bomberman-Fans sind und gelegentl. Mangas sehen. Auch Mädchen, bin 19 Jahre. Simon Pendzich, Hohe-Rainäcker-Str. 8, 82396 Aidenried oder Frauentorweg 8, Schongau, Tel. 0170/3710313, Mail: traffic-park@gmx.de





Die momentane Flaute im Spiele-Sektor scheint auch den Gebrauchtmarkt erreicht zu haben – allerdings nur zum Teil: Während Sony- und besonders Sega-Produkte fleißig angeboten werden, verharrt die Nintendo-Fangemeinde offenbar in Erwartung des nahenden Gamecube-Debüts. Anders ist der totale Mangel an N64, Game Boy & Co. kaum zu erklären. Durch doppeltes Abdrucken von Anzeigen werden wir diese Sparte trotzdem nicht füllen, denn weiterhin gilt: Einmal gezahlt gilt für eine Rubrik, Doppelkreuze werden in diesem Fall ignoriert. *Euer Ulrich*

Suche für Playstation Castlevania X und Capcom Generations, für Dreamcast Skies of Arcadia. Tel./SMS: 0174/6796103

Anime-Videos für Erwachsene. Mail: rauer@debitel.net

Suche Playstation1+2, Dreamcast, Nintendo64, Sega Saturn, Sega Mega CD. Suche für Dreamcast Illbleed und Confidential Mission, für Sega Saturn: Resident Evil1. Bitte alles anbieten, zahle gut. Tel. 0163/5162576

VERKAUFE

SEGA

Für Dreamcast: Street Fighter3 3rd Strike 50 DM, Daytona USA 2001 (jp) 50 DM, NHL 2K 40 DM, Seaman (us) inkl. Micro 100 DM. Tel. 030/6567882

Für Mega Drive: Aero Blaster (jp) 125 DM, Dangerous Seed (jp) 155 DM, Elemental Master (us) 125 DM, Exo Squad (us) 65 DM, Forgotten Worlds 55 DM, Fire Shark 65 DM usw. inkl. Porto. Tel. 030/6258637

Verkaufe oder tausche **Dreamcast-Spiele** Shenmue, Crazy Taxi, Resident Evil Code: Veronica, Soul Calibur, Bass Fishing u.a., Preis 20-50 DM, suche alles mögliche. Tel. 08272/1641

Verkaufe **Sega Saturn mit 23 Spielen**, u.a. Radiant Silvergun, Thunderforce5, Panzer Dragoon1, Parodius Pack, Winter Heat, Dodonpachi usw., nur komplett zu verkaufen, alles 1A-Zustand für 950 DM, kein Einzelverkauf. Tel. 06034/5865

Verkaufe/tausche **ca. 70 Mega Drive und 30 Saturn-Spiele**, darunter viele Shooter, RPGs u.a. Raritäten, z.B. Shining Force, Destert Strike, Actionspiel, Thunderforce (Mega Drive), Dragon Force, Iron Storm, Shining Force3. Tel. 05952/903729, 0171/7978105 (Stefan, ab 16 Uhr)

Mega Drive: Wani Wani World 50 DM, Bio Hazard Battle (us) 80 DM, Mega Swiv, Chaos Engine, Truxton je 40 DM. Saturn: Necronomicon, Darius2, Mr. Bones. Super Nintendo: Twinbee (jp) 70 DM, Design Moon 270 DM. PC-Engine: Hellfire, Darius Plus je 80 DM. Tel. 07222/151269

Für Saturn: Sega Memory Card 50 DM, Metal Black 150 DM, Gradius Deluxe Pack (neu) 150 DM, King of Fighters95 + RAM-Modul (neu) 100 DM, Shining Wisdom (us) 100 DM, Sonic Jam Collection (jp) 150 DM, Samurai Shodown4 + RAM-Card 150 DM. Tel. 06195/65665 (Marcus)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5,50 DM

Einfach ausschneiden und einsenden an: *Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen • Wallbergstr. 10 • 86415 Mering*

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

SUCHE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

VERKAUFE ☐ NINTENDO ☐ SEGA ☐ PLAYSTATION ☐ ANDERE KONSOLEN & EXOTEN ☐ OLDIES & KLASSIKER ☐ SONSTIGES

PRIVATE KLEINANZEIGE: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! 5.50 DM in bar oder in Briefmarken beilegen.

Name, Vorname | Straße, Nr. | PLZ, Ort

Ort | Datum | Unterschrift

BEI ANGEBOTEN: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze und keine indizierte Software verkaufe.



Dreamcast-Spiele. Z.B. Samba de Amigo + Maracas, Power Stone2, Confidential Mission, Crazy Taxi, Virtua Tennis und viele dt/jp/us Spiele mehr. Für PS2 (jp) Gran Turismo3, ISS 2001, Preis VB, einige CDi-Spiele.
Tel. 07546/929976

Verkaufe **für Dreamcast**: Fur Fighters, Ready 2 Rumble für je 30 DM, Deadly Skies 20 DM, Chuchu Rocket 5 DM, Toy Racer 10 DM, außerdem Mega Drive mit 6 Spielen (Sonic, Streets of Rage...) für 150 DM.
Tel. 0179/2810875

Verkaufe **Gun-Shooter + original Gun** für 70 DM, Shenmue, Skies of Arcadia für 50 DM, Dead or Alive2 für 40 DM.
Tel. 0160/3374836, 040/7226476 (Christian)

Verkaufe Phantasy Star für Master System 80 DM, diverse Mega Drive Spiele, u.a. Dune2, Starflight, Story of Thor, Flashback, Revenge of Shinobi, Comix Zone 10-60 DM.
Tel. 02373/67764 (Volker ab 18 h)

Dreamcast, 2 Pads, 1 Lenkrad, 1 VM, 1 VP, Sonic Adventure1+2, Sonic Shuffle, Alone in the Dark, 7 Demos, VP 400 DM oder tausche gegen Nintendo64, 2 Controller, Expansion Pak, 4 Spiele: Perfect Dark (Muss), Zelda1 od. 2, Conker's Bad Fur Day, Banjo1 od. 2.
Tel. 0174/6207998
(Bernhard, ab 13 Uhr)

PLAYSTATION

Playstation multinorm + Joypad + Memory Card + RGB-Kabel + Xploder FX + Cheatcodesammlung + 23 Spiele für nur 750 DM, bitte verhandelt mit mir.
Kai Kappler, Nellmersbacherstr. 39, 71397 Leutenbach,
Tel./Fax. 07195/61352

Verkaufe für PSone die Spielesammlung **Final Fantasy Anthology** (Final Fantasy5+6) us, neu (in Folie eingeschweißt) für 150 DM.
Tel. 0385/5558861

Verkaufe **PSone-Spiele**, über 40 Stück zwischen 30-45 DM (NTSC). Nintendo64 US-Spiele: Quest64, Starfox64, Pilotwings, Mission Impossible usw.
Tel. 06131/593663
(Alex Goertz, öfter probieren)

Verkaufe **für PS2** Formel Eins 2001 60 DM, Summoner 50 DM und Smuggler's Run 40 DM.
Tel. 0173/1508544 (Stefan)

Verkaufe **Summoner für PS2**. Gutes Spiel, aber nicht mein Fall. Entweder kostet es 60 DM zzgl. Versand und Nachnahme oder Tausch gegen ein anderes Spiel.
Tel. 0203/700713 (Marcus Dehne)

Verkaufe **PS2-Spiele**: Madden NFL, NHL2001, Smuggler's Run, Ridge Racer5, F1 Champ., Moto GP, F1 Racing Championship. Einzeln 60 DM, zusammen 350 DM.
Tel. 04832/3075, 0173/7189618

Verkaufe **Rollenspiele**: Beyond the Beyond (65 DM), Star Ocean the 2nd Story (75 DM), Legend of Mana (85 DM), alle in sehr gutem Zustand und US-Versionen.
Tel. 0179/5283834

Verkaufe/tausche immer **aktuelle PS2- und DC-Spiele**. Habe z.B. Red Faction, Sonic Adventure2, Ring of Red, M. Island4, Alone in the Dark, Crazy Taxi2, Gran Turismo3, Ph. Star Online, Giant Gram, ATV Offroad, Unreal T. usw.
Tel. 02551/864787 (ab 18 Uhr)



"Virus 2000" (Bild) stammt aus der Feder von David Braben: Dieser kam Mitte der 80er-Jahre zu Weltruhm mit der für Heimcomputer veröffentlichten Weltraumoper "Elite", das sichtlich Titel wie "Wing Commander" inspirierte. 1988 erschien schließlich "Zarch" auf dem hierzulande praktisch unbekannten Archimedes. Erst die später nachgeschobene Amiga-Fassung "Virus" erlangte mit schicker 3D-Optik und notorisch fieser Steuerung (die auch in der Playstation-Neuauflage für Kopfschmerzen sorgte) Bekanntheit.

Verkaufe PS2-Spiel **Red Faction** für 80 DM VB.
Tel. 02621/61270

ESPN International Track & Field, Smuggler's Run, Knockout Kings, Dynasty Warriors2, Red Faction, Formel Eins 2001, Silent Scope, Madden 2001 je 80 DM.
Tel. 0171/4067210

EXOTEN

Verkaufe **PC-Engine GT mit 33 Spielen**, u.a. PC Kid1-3, Wonderboy1-3, Mr. Heli, Tiger Heli, Gunhed, Galaga88, Bomberman94, Parodius, Gate of Thunder, Heavy Unit, Darius+, Sonson2, Adventure Island, Langrisser, alles 1A, nur komplett 1.950 DM.
Tel. 06034/5865

MAK mit 13 Spielen 2500 DM. Habe Aliens, Final Fight, Hook, In the Hunt, Knights of the Round Table, Sunset Riders, Vendetta, Asterix, Street Fighter, Top Hunter. Alles Originale und nur zusammen.
Tel. 05362/61518

Neo Geo Module: King of Fighters-, Metal Slug-, S. Shodown-Serien, Shock Tr.2, Sonic Wings3, Last Resort, Viewpoint, 3 Count Bout, World Heroes2 Jet, Nam 1975, Puzzled (us), alles Top + VB.
T. 040/7022390 (Sascha, abends)

Stakes Winner2, Neo Geo Home Modul FP 500 DM, Japan-Modul komplett.
Tel. 0234/358232 (Dirk)

Verkaufe Spiele & Zubehör für Mega Drive, Mega CD, 32X, Master Sys., Game Gear, Saturn, Dreamcast, Super Nintendo, NES, Nintendo64, Playstation, 3DO, Jaguar, CD-i, Neo Geo CD, PC, Platinen, Soundtracks, Laser Disc, Bücher, viele us & jp Sachen.
Tel./Fax. 030/6258637

Neo Geo (jp, Modul), fast ungebraucht + 1 Pad + RGB-Kabel + 6 Spiele (Art of Fighting1+2, King of Fighters95+96, Samurai Shodown1, Sengoku1) für 1500 DM.
Philipp Ladwig, Weidenteilung 5, 64342 Seeheim, Tel. 06257/86379 od. 998422 (ab 15 Uhr)

Playstation: Castlevania Chronicle, Final Fantasy Anthology. Sega Saturn: Dracula X, Street Fighter Zero, Out Run, Shining the Holy Ark, Sega Rally, Darius Gaiden, Necronomicon, alles Top + VB.
T. 040/7022390 (Sascha, abends)

SONSTIGES

30 original WWF Wrestling-videos, supergünstig abzugeben. Alle 30 Videos komplett für 300 DM inkl. Porto/Nachnahme. Verkaufe auch 50 Musik-CD-Originale zusammen 50 DM Alles in Top-Zustand und 100% OK.
Tel. 06195/65665 (Marcus)

An- und Verkauf von neuen und gebrauchten PC- und Videospielen (nur Berlin). Spiele von gestern und heute.
Tel. 030/7522110



Bitte schreibt an
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital an sf@maniac-online.de

Third Place lt. Sony

Liebe Pressekolleginnen und -kollegen, Ihr geht in Euren Handlungen auf – Grenzen von Zeit und Raum verschwinden. Wenn Ihr Eure Füße wieder auf den Boden der Tatsachen setzt, seid Ihr zwar erschöpft, aber dennoch voll Kraft, Emotionen und geistigem Reichtum. Sämtliche Konventionen, Regeln und physische Grenzen waren für Minuten oder gar Stunden völlig außer Kraft gesetzt. Ein derartiges Erlebnis gibt es nur an einem einzigen Ort: The Third Place. Und was ist ein besserer Schlüssel zum Third Place und den damit verbundenen Erlebnissen als unsere PlayStation 2. Schließ' sie an und beam' Dich weg, Du wirst es nicht bereuen!!!

Offizielle Pressemitteilung von Sony, via E-mail

Diese Interpretation des Third Place von offizieller Stelle wollten wir Euch nicht vorenthalten. Kommentare ersparen wir uns allerdings...

Teures Vergnügen

Lange haben wird darauf gewartet, jetzt endlich war es soweit: Der Game Boy Advance löst den absoluten Taschen-Lieblingsoldie Game Boy ab! Voller Vorfreude rannte ich in den nächsten Elektronikmarkt, Nintendo-Abteilung. Dass der GBA stolze 250 Mark kostet, war mir klar... nun ja: Farbe und Schärfe völlig neu, kein Vergleich zum Oldie, die neuen Spiele (auch wenn die meisten SNES-Covers sind bzw. werden) der absolute Hammer! Aber ich hätte heulen können: "Rayman Advance", Preis 130 Mark (...)
Liebes Nintendo: Auch mit neuem Design und Spielspaß – Eure Hauptzielgruppe sind die Kiddies und die Jugend. Keiner von diesen kann sich so 'nen Spaß auf Dauer leisten. (...) Liebe Leute: Heißt besser gleich teurer?

Jessica Bergs, Ahaus

Nun, 130 Mark für ein GBA-Modul halten wir für ein bisschen sehr teuer – da solltest Du Dir besser einen anderen Händler suchen. Aber auch so hast Du natürlich recht: Die Preise für GBA-Spiele sind einfach zu hoch. Wenn man bedenkt, wieviele Module schon veröffentlicht wurden, und auf welche Schwemme wir uns in der Zukunft gefasst machen müssen, werden noch einige Entwickler/Publisher ihr blaues Wunder erleben. Denn der GBA gerät zwar sicher zum Massenprodukt (auch in einer Zielgruppe jenseits der Pubertät), bei dieser Preisgestaltung werden die Nutzer aber nur für wenige Top-Module den Geldbeutel öffnen.

Langer Atem

In der letzten (trotz Sommerloch doch recht gelungenen) Ausgabe ist ein Leserbrief von einem P. Euler, der die MAN!AC nicht mehr kaufen will, wenn Ihr weiter ausführliche GBA-Tests bringt. Pah! Dass ich nicht lache. Schon aufgrund des kommerziellen Erfolgs des Systems sind solche Tests mehr als berechtigt in einem Multiformat-Magazin! Das gleiche gilt übrigens auch für Pokémon (die ich nicht ausstehen kann) und die neuen Game-Boy-Color-"Zelda"-Titel.
So, und jetzt halt ich solange die Luft an, bis Ihr aufhört, über die PS2 zu berichten.
PS: Eure Cover 2001 sind bis auf den doofen Einzelkämpfer der Märzausgabe alle recht cool. Den Mangastil von Ausgabe 2 und 5 könnt Ihr ruhig öfter aufgreifen...

J. Jacobsen, Hamburg

Danke für das Cover-Lob – es freut uns, wenn wir es Euch ab und zu recht machen, dass ein Titel aber niemals allen Lesern gefallen kann, ist uns leider nur allzu klar. Übrigens könnte Deine Drohung böse Folgen haben; bis Du zum ersten Mal wieder frei atmen kannst, sollten ein paar Jährchen vergehen.

Platz-Frage

Ich lese Euer Magazin noch nicht sehr lange, wie ich zu meiner Schande gestehen muss. Aber das hält mich nicht davon ab, mal eine Lesermail zur letzten Ausgabe zu schreiben. Eure PSone-Aktion fand ich, als alter Playstation-Veteran echt sehr cool! Allerdings denk' ich mal, dass Eure aufgeführten Top 50 bestimmt zu Diskussionen und Protesten führen werden und deswegen mach ich auch gleich mal mit. Also, jetzt mal im Ernst: Wie könnt Ihr "Street Fighter Alpha 3" an Platz 31 aufführen und das meiner Meinung nach beste Beat'em-Up für die PSone vergessen? Ich meine natürlich "Soul Edge" – bestes Gameplay und cooler Story-Modus. Naja, ist natürlich alles Geschmackssache. Ansonsten muss ich, was Euer Layout betrifft, dem Leserbrief von Michael Glaab zustimmen. Ich finde die MAN!AC auch ein wenig zu bunt und chaotisch. Trotzdem seid Ihr als Multiformatzeitschrift immer noch mit Abstand am angenehmsten zu lesen.
Zu den XXL-Tests für GBA: Ich habe keinen GBA und werde mir auch keinen anschaffen, da mir mein Game Boy Color mit "Zelda", "Magnetic Soccer", "Mario 1", "Tetris", "Golf", "Final Fantasy Adventure" und "Tennis" völlig ausreicht. Die anderen Spiele kannst du, finde ich, vergessen (ich habe noch ca. 40 andere). Trotzdem finde ich, dass der GBA bei Spielen von "Mario Kart"- oder "Zelda"-Format XXL-Tests verdient hätte. Man könnte aber eventuell einen Kompromiss eingehen und die GBA-XXL-Tests über zwei statt drei Seiten gestalten und die normalen Tests über maximal eine Seite. Macht weiter so und danke für die Importtests.

Mathias Plinke, via E-mail

Die Diskussionen um die Top 50 hielten sich erstaunlicherweise in Grenzen, wir glauben, Ihr hattet Verständnis, dass eben nicht jede persönliche Vorliebe enthalten sein konnte. Einer öfters geäußerten Kritik müssen wir aber recht geben: Wir hatten anzumerken vergessen, dass Spieleserien in den Top 50 nur mit dem jeweils besten Teil vertreten waren. Andernfalls wären allzu oft mehrere Titel einer Reihe in der Liste gestanden, was der Vielfalt geschadet hätte.

UPDATES & ERRATA

MEA CULPA: Entgegen Colins Aussage im "Carrier"-Test der letzten Ausgabe besitzt das Dreamcast-Spiel deutsche Bildschirmtexte. Für sein simples Gemüt war das Optionsmenü anscheinend zu gut versteckt...

UPDATE: Das im Literatur-Artikel (MAN!AC 9/2001) aufgeführte Buch "The first quarter" scheint mittlerweile bei größeren US-Internethändlern ausverkauft. Ein Nachdruck oder eine Neuauflage ist wahrscheinlich.

MEA CULPA: Die PAL-Version von "Resident Evil Code: Veronica" wird entgegen der ursprünglichen EA-Aussage doch mit einer "Devil May Cry"-Demo-CD ausgeliefert.

UPDATE: Die Entwicklung von "Commandos 2" für den Dreamcast wurde gestoppt.

Neuer Look

Eine Zeitung muss informativ und auf dem Neuesten sein – seid Ihr. Eine Zeitung muss objektiv sein – seid Ihr. Eine Zeitung muss gut geschrieben sein – seid Ihr auch. Also,was will ich denn? Ich will einen neuen Look! Ich will, dass Ihr eine einheitliche Schriftart habt, gerade Bilder ohne Rahmen (ich gehe das neue Heft von vorne bis hinten durch), keine überall herumstehende Spielfiguren, dass die Extra-, Fazit und Wertungskästen nicht so aufgesetzt wirken, die Hintergrund- und Schriftfarbe gleich bleibt, dass die Top 5 nicht so bunt sind, dass bei den Spielvorstellungen die Rahmen verschwinden, dass die Coming-Now-Tabelle nicht so kindisch wirkt, dass die Warp-Gesichter verschwinden, dass die Advance-Titel bei den anderen Tests stehen – kurzgesagt, dass Ihr erwachsener und edler werdet, denn das jetzige Layout ist zu viel des Guten!

Christoph, via E-mail

Mit Deinen Forderungen veranstaltest Du einen ganz schönen Kahlschlag. Zugegebenermaßen kann man noch viel am Layout verbessern, aber dröge wie eine Tageszeitung soll die MAN!AC dann doch nicht aussehen. Wie die anderen Leser darüber denken, sollte unsere Umfrage in dieser Ausgabe klären.

Fast Food?

Ich weiß nicht, wie es Euch geht, aber als langjähriger Videospielkonsument befällt mich immer mehr das Gefühl der Lustlosigkeit auf neue Softwareartikel. Mag es daran liegen, dass ich langsam zu alt werde (kann man überhaupt zu alt werden)? Oder einfach nur, dass die Spiele nicht mehr so ankommen. Sicher liegt es nicht an deren Qualität, wie sonst würden so viele Spiele das Prädikat 'It's a MAN!AC' bekommen. Ob der dritte Teil der "Gran Turismo"-Serie, "Zelda: Majora's Mask" oder "Sonic Adventure 2" – nach kurzer Spielphase macht sich Ernüchterung breit. Bei Spielen wie "Zone of the Enders" (sogar mit "MGS 2"-Demo), "Conker's Bad Fur Day", "Shadows of Destiny" etc. war einmaliges Durchzocken der Hauptantrieb, den Titel zu spielen, danach kam ein fader Nachgeschmack. Kein Freundentaumel mehr wie damals bei einer Runde "Probotector 2" auf NES, "Zelda: A Link to the Past" oder "Phantasy Star 4".
Das war wohl auch der Hauptgrund, 90 Prozent seiner Konsolensammlung aufzulösen. Nun stellt sich die Frage: Stimmt jetzt was mit mir nicht oder geht die Softwareindustrie nur ganz andere Wege?

Rolf, via E-mail

Ein eindeutiger Fall des 'Früher war alles besser'-Syndroms, landläufig auch als Nostalgie bezeichnet. Leider wissen wir auch nicht, wie man aus dieser Videospiel-Sinnkrise entkommt – zugegeben, manchmal haben auch wir diese Gefühle. Muss wohl wirklich mit dem zunehmenden Alter zu tun haben und, damit einhergehend, mit der Überzahl an Spielen, die man sich als arbeitender Mensch leisten kann.

Werbung im Spiel

Wir haben kürzlich mal wieder "No Fear Downhill Mountainbiking" für die PSone rausgekramt. Beim Spielen kam eine Frage auf, die uns schon lange durch die Köpfe geistert: Bei Sportspielen (beispielsweise) ist Authentizität ja sehr wichtig. Also kommen die Programmierer – wenn sie ein gutes Spiel machen wollen – in den meisten Fällen nicht drumherum, die Logos der Sponsoren ins Bild zu bringen. Und hier unsere Frage: Wer zahlt dafür (also die Softwarefirma für die Nutzung der Logos oder die Sponsoren für die Werbung im Spiel, bzw. keiner von beiden oder immer unterschiedlich)? Also wie verhält sich das genau?

Markus & Dirk, via E-mail

Ob nun ein Entwickler oder Publisher für die Verwendung von Logos zahlt, oder aber Firmen als Sponsoren auftreten, ist von Fall zu Fall unterschiedlich. Bei "No Fear Downhill Mountainbiking" wurde z.B. an den Hersteller der 'No Fear'-Klamotten Geld für die Logos und vor allem den Titel gezahlt. Electronic Arts dagegen geht mittlerweile neue Wege und lässt sich in neueren Sport-Simulationen Bandenwerbung bezahlen. Generell kommt es ganz auf das Verhandlungsgeschick des Spieleherstellers an – ob er also eine Firma überzeugen kann, dass sie von dem Spieleauftritt profitiert und nicht umgekehrt.

Hoffnungslos

Hab's endlich auch mal geschafft, was zu schreiben. Obwohl ich Leser der ersten Stunde bin (und Spieler seit dem Atari 2600) war's immer ein Abbrecher für mich, was zu schreiben. Ihr habt echt das beste Gefühl für Spiele, denn Eure Wertungen treffen echt sehr oft meinen Geschmack, was warscheinlich auch der Grund ist, warum Ihr mit die letzte Multikonsolenzeitschrift seid.
Aber mein Anliegen war eigentlich nicht das Geschleime, sondern die Frage, wo man im Internet oder sonst wo Jamma-Boards und Platinen bekommt. Genauso suche ich noch PC-Engine-Spiele. Man könnte jetzt sagen, saug Dir doch die Emulatoren und die dazugehörigen Spiele, aber ich brauche das Orginal-Feeling. Wenn ich doch nur "Alien Syndrom" spielen könnte – der Automat war echt klasse und mir fallen noch mehr historische Spiele ein, die auf jedenfall in keiner Sammlung fehlen dürften. Jetzt sagt Ihr sicher "schau in die MAN!AC..." aber meine komplette Sammlung ist im Keller unter Wasser gegangen (heul), kann also nicht mehr nachlesen. Also bitte bitte mit viel Sahne drauf, MAN!AC, Ihr seid meine letzte Hoffnung.

seltsamer Username, via E-mail

Wenn Du gar so verzweifelt bist, könntest Du doch die verloren gegangenen MAN!ACs nachbestellen... oder Dich für Deine Wünsche an folgende Adressen wenden: Platinen findest Du meist reichlich bei Internet-Auktionshäusern (z.B. Ebay), PC-Engine-Spiele auch, allerdings musst Du da schon Glück haben, um ein Schnäppchen zu machen. Für Deine Arcade-Wünsche können wir Dir zudem die Adresse www.arcademania.de empfehlen.

Richtige Adresse

Hallo MAN!AC!!! Der Brief von mir, der in Ausgabe 9/2001 abgedruckt war, war auch nicht für Euch. Ich habe auch einen Brief an Screenfun geschickt. Auf den Briefumschlägen habe ich die Adresse aus Versehen vertauscht. Aber meine Frage war, ob "Driver 3" schon in Planung ist? Und kommen für die PSone noch gute Titel raus?

Sebastian Schankweiler, Weeze

Und dann machen wir uns auch noch drüber lustig... Diesmal aber eine ernste Antwort: "Driver 3" wurde von Reflections noch nicht angekündigt, es ist aber sicher, dass über eine Fortsetzung auf der PS2 zumindest nachgedacht wird. Allerdings sitzen die Entwickler gerade an dem PS2-Spiel "Stuntman" – und das noch weit bis ins Jahr 2002 hinein. Wie's um die Zukunft der PSone bestellt ist, haben wir im letzten Heft erörtert.

Schöner schnorren

Ich wollte Euch mal fragen, ob Ihr mir das Dreamcast-Spiel "Sonic Adventure 2" schenken könnt? Ihr würdet mir damit einen sehr großen Gefallen tun. Da das Sommerloch gerade wieder zu Ende geht und ich das viele Geld für die vielen Spiele nicht habe, wäre es sehr nett von Euch, wenn Ihr mir wirklich das Spiel "Sonic 2" für den Dreamcast schenken würdet, oder irgendein anderes. Könnt Ihr das vielleicht machen? (Es folgen: drei Seiten mit dem Wort 'bitte' in kleiner Handschrift)

Sebastian Geib, Saarbrücken

Nein!

IMPRESSUM

Chefredakteur: Stephan Freundorfer (sf), viSdP
Redaktion: Oliver Schultes (os), Colin Gäbel (cg), Simon Biedermann (sb), David Mohr (dm), *Freie Mitarbeiter:* Ulrich Steppberger (us), Max Wildgruber (mw), Agentur Redplan (rp)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: 08233/74010, **Telefax** 08233/740117
www.maniac-online.de
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (3,63 DM/Min)
Abo-Service (keine Nachbestellungen) Telefon (089) 85709145
e-Mail: maniac@pan-adress.de

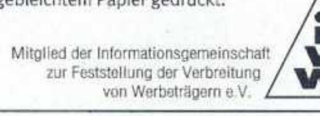
Layout: Andrea Danzer, WMGraphix
Titelmotiv: "XG3: Extreme-G Racing" © Acclaim
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky,
Telefon (0 40) 52 37 196
Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, ist das anzugeben. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.
Erscheinungsweise: monatlich

Nachbestell-Service
Cybermedia GmbH, MAN!AC-Nachbestellung,
Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Nachbestellungen nur gegen Vorkasse (5,50 Mark pro Heft), nicht telefonisch! Bitte beachten Sie den Coupon im Heft!

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG,
Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf bei Salzburg

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

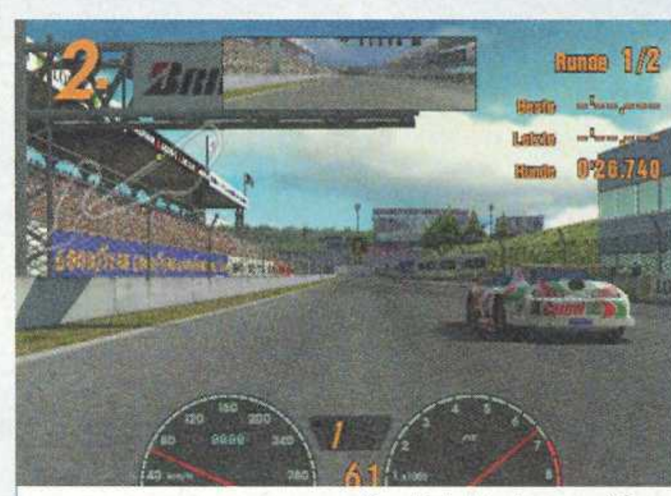


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

Playstation 2: iLink-Duelle

In "Armored Core 2" machten sich PS2-Spieler erstmals mit der iLink-Schnittstelle vertraut, auch "Gran Turismo 3" unterstützt die Vernetzungsfähigkeit: Für Asphaltduelle schließt Ihr zwei oder mehrere Konsolen zusammen und rast anschließend – jeder auf dem eigenen Bildschirm – um die Wette. Der i-Link klappt auch mit dem Gunshooter "Time Crisis 2", den Sony auf der Internationalen Funkausstellung in Berlin präsentierte. Weil der Playstation-Hersteller selbst kein spezielles PS2-Kabel verkauft, müsst Ihr Euch im Computer- und Hifi-Handel umkucken: MAN!AC verrät, wie Ihr mehrere PS2-Konsolen vernetzt.





Der Link-Modus von "Gran Turismo 3" mit einem Kabel: Auf der zweiten Konsole spielt entweder Euer Gegner oder Ihr nützt das Display als Außenkamera.

iLink: Ist die Sony-Bezeichnung für den seriellen Bus IEEE-1394, der von Apple auch als "Firewire" vermarktet wird. Die Schnittstelle überträgt 50 MB/s und ist damit 30 mal schneller als USB. Achtung: Stecker und Buchsen gibt's in zwei Größen. Eure PS2 besitzt die kompakte 4-Pin-Version, die 6-Pin-Variante findet Ihr z.B. an Macintosh-Computern. Mit der hohen Datenübertragungsrate vernetzt iLink Multimedia-Geräte wie DV-Cam und Vaio-Laptop. Das Sony-Kabel (80 cm) kostet im Fachhandel 50 Mark und ist mit der PS2 kompatibel. Bei anderen PC- und Zubehörherstellern zahlt Ihr 30 Mark und bekommt dafür knapp zwei Meter.



"Pyro 1394"-HUB: iLink-Verteiler mit Repeater-Funktion und sechs Ports kosten im Fachhandel rund 160 Mark.

Mit 1,8 Meter Kabellänge lassen sich beide Konsolen samt TVs gegenüberstellen: Das "FireWire Link Cable" von BigBen kostet 30 Mark.

Beschriftet mit 'i S400': Die iLink-Schnittstelle der PS2 findet Ihr bei den USB-Ports.

Installation: Stöpselt das Kabel in die iLink-Schnittstellen Eurer Konsolen und betätigt die Stromschalter. Wie bei USB werden vernetzte Konsolen und zukünftige iLink-Accessoires automatisch erkannt.

Kompatibilität: Für Netzwerkduelle benötigt Ihr nicht nur zwei Konsolen und ein Kabel, sondern auch zwei Spiele – 'Multiboot' à la Game Boy Advance unterstützt die PS2 nicht. In "Gran Turismo 3" klappt der Link nur, wenn beide Spiele den gleichen Ländercode besitzen.

Mehrspieler via HUB: Der PC-Handel bietet Verteiler (mit sechs Ports ab 160 Mark) für Netzwerke, die von "Gran Turismo 3" unterstützt werden – bis zu sechs Spieler rasen um die Wette. Ihr könnt auch drei Konsolen verbinden, um alleine zu zocken: Mit drei TVs blickt Ihr durch Windschutzscheibe und die beiden Seitenfenster Eures Rennwagens. Auch eine Kombination ist möglich: Zwei Spieler treten mit je drei Konsolen und TVs zum Duell an. Alle erhältlichen HUBs sind aber auf die 6-Pin-Version des Kabels zugeschnitten: Neben dem Verteiler müsst Ihr also auch noch Adapterkabel (je nach Modell 30 bis 45 Mark) für Eure PS2 kaufen. Der Kabelsalat ist begrenzt: Die maximale Länge von iLink-Verbindungen beträgt 4,5 Meter, dann muss ein sog. "Repeater" das sensible Datensignal verstärken. In HUBs ist dieser Repeater eingebaut, Ihr könnt also Eure Konsolen maximal neun Meter voneinander entfernen. Gleichzeitig verwendet Ihr den HUB auch für den PC: iLink ist ideal für Multimedia, weil die Software Bandbreite speziell reserviert. Mit einem HUB können vier PS2-Spieler ruckelfrei zocken, während über das gleiche Gerät Urlaubsfilme vom Laptop auf den PC kopiert werden: Echtzeitanwendungen wie PS2-Wettrennen haben im Datenverkehr Vorfahrt. *rp*



DVD-Filme ohne Grünstich

RGB-PANNE: Die PS2 ist ein ordentlicher DVD-Player, liefert aber über das RGB-Kabel nur ein grünes Bild. Nach dem Regionalcode knackt Datel mit der Software "DVD Region-X" (60 Mark) auch dieses Problem.

FARBIGE CODES: Um den Fehler zu beseitigen, legt Ihr "Region-X" in Eure Konsole und notiert Version und ID der internen DVD-Software Eurer PS2 – beide Nummern findet Ihr im "Region-X"-Startbildschirm. Anschließend surft Ihr auf www.dvdregionx.com und besorgt Euch die passenden Freischaltcodes (Bild rechts). Nun stöpselt Ihr das "Region-X"-Dongle in den zweiten MemCard-Slot und haltet beim Playstation-Logo 'Start' und alle Schultertasten gedrückt: Ihr landet im Codemenü! Nach der Eingabe ist jeder DVD-Film mit dem RGB-Kabel kompatibel, Ihr müsst nur jedesmal mit der "Region-X" booten.



Cheat-Dürre! Man kämpft stundenlang gegen sie an und zaubert Tipps & Tricks aus allen möglichen Hüten. Woran's liegt? Allzuviele Titel erscheinen im Sommer eben nicht. Trotzdem sind die Seiten auch diesmal wieder mit Cheats aus allen Bereichen gefüllt - Auftrag erledigt. Und ich besorg' mir jetzt meinen Vorrat an Sonne mit den letzten Resten Spätsommer! **Euer Max**

Mitmachen & Gewinnen

HABT IHR CHEATS ODER VERSTECKTE ABKÜRZUNGEN ENTDECKT?
Kennt Ihr geheime Prügel-Charaktere oder schwer zugängliche Warp-Zonen? Wenn ja, könnt Ihr bei uns kostenlose Spiele für Eure Lieblingskonsole abstauben! In dieser Ausgabe bringen wir für die besten Tipps je drei Spiele für Dreamcast und Playstation unter die Leute. Heute lockt das Horrorabenteuer "Carrier" und Infogrames' "Sheep, Dog'n'Wolf"! Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen.

CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
KENNWORT: TIPPSTEUFEL
WALLBERGSTR.10 - 86415 MERING

WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

Sämtliche Waffen und Bonusgegenstände: Die Videospielumsetzung der sensationslüsternen US-Fernsehshow lockt Euch mit jeder Menge freispielbarer Waffen und anderen nützlichen Items. Ihr müsst allerdings nicht alle der teils haarsträubenden Levels durchspielen, um in den Genuss dieser Boni zu kommen. Bequemer ist die Eingabe des folgenden Cheats im Hauptmenü des Spiels. Ein Tonsignal quittiert die richtige Eingabe der Kombination.

← → L1 R1 ● ■ R2 L2

Levelauswahl: Eine gezielte Wahl der nachzuspielenden Notfallsituationen könnt Ihr treffen, wenn Ihr diesen feinen Code verwendet. Auch hier müsst Ihr die Kombination im Hauptmenü eingeben und hört ein Signal, wenn Ihr alles richtig gemacht habt.

↓ ↑ ← → ✖ ▲ ● ■

Alle Startpunkte: Der Patrouillen-Modus wartet mit der Besonderheit auf, dass Ihr im weiteren Spielverlauf immer mehr Orte zur Auswahl habt, von denen aus Ihr Eure Runden drehen könnt. Die untenstehende Tastenkombination lässt Euch von Beginn an völlige Freiheit in der Auswahl Eurer Startpunkte. Wie gehabt benutzt Ihr den Code im Hauptmenü.

↓ ↑ L2 L1 ✖ ▲ R2 R1

Schnelligkeit kann Leben retten: Wenn Ihr ein Unfallopfer in Eurem Wagen abtransportiert, dann fahrt nicht dem blinkenden Punkt nach, sondern benutzt die Karte, um ein näher gelegenes Hospital zu finden.

CARRIER

Bombiger Nachschub: Die praktischen T7-Bomben räumen so manche verschlossene Tür aus dem Weg und plätten nebenbei auch noch recht effektiv die anrückenden Ekel-Mutanten. Wenn Ihr im Spiel eine Kiste mit T7-Bomben findet, könnt Ihr sie immer wieder öffnen und werdet stets eine Bombe vorfinden. Leider dürft Ihr nur zwanzig der Helferlein mit Euch herumtragen.


Solche Spinde sind der Hauptfundort der nie versiegenden Bombenkisten. Probiert jede Schranktür aus – es lohnt sich!

BREATH OF FIRE 4

Alternatives Ende: Immer interessant: Die alternative Wendung in der Hintergrundgeschichte eines epischen Rollenspiels. In "Breath of Fire 4" kommt Ihr an diese ganz einfach. Beantwortet die Fragen, die Euch Obermotz Fou-Lu am Ende des Spiels stellt, ausnahmslos mit "Maybe so...". Ihr werdet mit ihm verschmelzen und zum mächtigsten Wesen des Spiels, dem 'Infinity Dragon' mutieren. Jetzt gilt es noch, Eure gesamte Party auszulöschen und Ihr könnt das böse Ende der Geschichte mitverfolgen.

Geld durch Gemüse: Obst und Gemüse ist nicht nur gut für Eure Energie, sondern bringt Euch auch einen unverhofften Geldsegen. Am Anfang des Spiels stellt Ihr Euch vor einen der Apfelbäume in den Wäldern. Ihr könnt bis zu 99 Stück Obst sammeln und im nächsten Laden für je zehn Zennys verscherbeln. Später im Spiel sucht Ihr die Insel von Lyp auf. An der Stelle, wo Ihr das 'Mozza'-Gras mähen könnt, befindet sich eine 'Mozza'-Pflanze. Auch die Früchte dieses Gewächses könnt Ihr bis zu 99 mal einsacken. Sie bringen Euch gleich 50 Zennys pro Stück ein.

Neustart: Um schnell und ohne die Konsole anrühren zu müssen zurück in den Hauptbildschirm zu kommen, haltet Ihr während des Spiels einfach die Tasten **Select** und **Start** etwa zwei Sekunden lang gedrückt – schon seht Ihr das Capcom-Logo.

Bomberman Tournament

BOMBEN-BASTELEIEN: Eine ganz besondere Bomben-Sorte sollte in Eurer Sammlung nicht fehlen! Sobald Ihr in dem Städtchen Gamma angekommen seid, marschiert Ihr in den Süden der Karte und räumt die beiden 'Orkmen'-Gegner aus dem Weg. Jetzt könnt Ihr das Kollosseum betreten und dort Karabon-Kämpfe bestreiten. Wenn Ihr fünf Duelle hintereinander gewinnt, bekommt Ihr als Bombenteil den 'Fusible Transistor' sowie 150 Goldstücke.

FERNZÜNDER: Der Traum eines jeden Sprengstoff-Taktikers wird wahr: Sobald Ihr das Karabon-Monster Sibaloon gefunden habt, solltet Ihr in die erste Zone des Spiels zurückkehren. Benutzt Pomys Teleportationsfähigkeit, um den langen Weg abzukürzen. In der ersten Zone legt Ihr Sibaloon auf die **B**-Taste und sucht mit seiner Hilfe nach einer Hütte, wo Ihr ein weiteres Karabon namens Firekong ausfindig macht. Aktiviert das Vieh und Ihr könnt mit der **A**-Taste gelegte Bomben durch ein zweites Betätigen der Taste im richtigen Augenblick fernzünden.

KOSTENLOSE MEDZIN: Wer kann dazu schon nein sagen? Benutzt das Kai-Man-Karabon, um zu tauchen, und sucht unter Wasser nach einem grünen Hebel. Legt diesen um und unterhaltet Euch mit dem Schwarm kleiner Fische, der nun herumschwimmt. Ihr erhaltet ein weiteres Karabon-Tierchen und den Angelhaken. Tragt diesen zum Fischer und tauscht ihn gegen eine große Medizinflasche ein.

ZUSÄTZLICHES HERZ: In der Vulkanzone befinden sich Höhlen in der Nähe der GLM-Basis. Ein Stück weiter südlich wartet ein Mädchen, das Euch für ein 'T-Bone'-Item ein Herz schenkt.

ARMY MEN ADVANCE

Levelanwahl: Wenn Euch die pixelige Schlammschlacht der kleinen Plastiksoldaten zu sehr frustet, könnt Ihr mit diesem Passwort alle Level auf einen Schlag freischalten. Eure Spielfigur ist dann die grünhaarige Söldnerbraut Vickie.

NQRDGTPB

Sarges Passwörter: Falls Eure Sympathien statt der holden Vickie eher dem markigen Kunststoff-Krieger Sarge gelten und Ihr lieber ein bestimmtes Level freischaltet, ohne Euch die gesamte Motivation zu nehmen, seid Ihr mit dieser Liste besser bedient. Gebt Ihr eines der Passwörter ein, werden das angegebene Level und sämtliche darüberliegenden für Euch zugänglich.

Level 2 HJRDCHMC
Level 3 GGRSGJMC
Level 4 FSRSMKMC
Level 5 DQRNBBMC
Level 6 CSRJGCMC
Level 7 BQRDMDPC
Level 8 TJRDQFPC
Level 9 SGRSCQPC
Level 10 RJRNLRPC
Level 11 QGRNRSPC
Level 12 PSRJCTPC

WACKY RACES

Alle Fahrzeuge: Wenn Ihr bis jetzt nicht allzuviel mit dem 'Cheat-Code'-Bildschirm des Cartoon-Spektakels anfangen konntet, wird Euch hier geholfen: Drei verschiedene Passwörter stehen zur Wahl. Das folgende ermöglicht Euch zum Beispiel die Anwahl aller Fahrzeuge.

MONKEYSPOILERS

Alle Strecken werden für Euch zugänglich, wenn Ihr im Cheat-Menü des Spiels dieses Geheimwort eingebt.

CHIMPGIVEAWAY

Alle Goodies: Was ein zünftiger Fun-Racer sein will, muss auch eine ordentliche Zahl Power-Ups bieten. Sämtliche kleinen Gemeinheiten und Utensilien könnt Ihr mit dem untenstehenden Wort einsetzen.

GADGETDEAROUT

CHARGE `N BLAST

Easy-Modus: Ihr seid der Meinung, in "Charge `n Blast" fliegen zu viel Fetzen? Dann könnt Ihr den versteckten Easy-Modus aktivieren. Eure Kanone lädt sich jetzt merklich schneller auf und verhilft Euch durch massive Feuerkraft zu leichtem Spiel. Nur zielen müsst Ihr noch selbst. Gebt im Startbildschirm, sobald der Schriftzug 'Press Start Button' erscheint, viermal schnell hintereinander die folgende Kombination ein. Eine verächtliche Stimme weist Euch auf die gelungene Eingabe des Cheats hin.

X B Y A



Boom! Mit der Schnellade-Kanone sind auch fette Brocken wie die Spinnen-Königin aus dem ersten Level kein Problem mehr.

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Man stirbt nur zweimal: Der unappetitliche Ekelgegner Nosferatu lässt sich außer durch die normale Shot-Gun-Behandlung auch weit spektakulärer um die Ecke bringen. Bekämpft ihn zuerst wie gehabt mit der Schrotflinte, bis er nur noch einen Treffer einstecken kann. Dann packt Ihr Euer Jagdmesser aus und steckt es dem Unhold in die Brust. Als Belohnung für Eurer schauriges Treiben dürft Ihr das Ergebnis Eurer Aktion in einer bluttriefenden Videosequenz betrachten. Mahlzeit!

Schluss mit Fledermäusen: Die nervigen Flattertiere zehren mit plötzlichen Attacken sowohl an Eurer Gesundheit wie auch an Euren Nerven. Wenn Ihr als Claire oder Chris aber einfach Euer Feuerzeug zückt, lassen Euch die Plagegeister zufrieden.

TOKYO XTREME RACER

Schicker als ein Wunderbaum: Nachdem Ihr eine Strecke ausgewählt habt, werdet Ihr zur Wahl der automatischen oder manuellen Schaltung aufgefordert. Wenn Ihr ab jetzt bis zum Start des Rennens – auch im Ladebildschirm – eine der Schultertasten gedrückt haltet, habt Ihr in der Ego-Perspektive ein mehr oder weniger witziges Maskottchen vor der Nase baumeln.

Analyse-Option: Folgender Trick kann Euch helfen, Euren Fahrstil zu verbessern, zudem bekommt Ihr einen Überblick über die Effizienz eingebauter Teile. Ihr müsst sofort nach dem Beginn eines Rennens im 'Quest'-Modus die Pause-Taste drücken. Wart Ihr schnell genug, befindet sich unter der Option 'Retire' noch eine weitere, die 'Analyze'-Option. Scrollt die Liste ganz nach unten und wählt sie aus. Jetzt werden während des Rennens die Beschleunigung, der Bremsdruck und das Drehmoment Eures Boliden eingeblendet.

Pause-Bildschirm ohne Schrift: Diese Kombination kann Euch von Nutzen sein, wenn Ihr eine besonders spektakuläre Aktion in aller Ruhe betrachten wollt. Pausiert das Spiel mit der **Start**-Taste und drückt gleichzeitig

■ + ▲

Punktezähler zurücksetzen: Wenn Ihr die Aufzeichnungen im 'Time Record'-Bildschirm auf Null setzen wollt, müsst Ihr folgende Kombination eingeben und mit Start bestätigen, solange Ihr Euch im 'Time Record'-Bildschirm befindet.

L1 + L2 + R1 + R2

Fünf Millionen Dollar erhaltet Ihr, wenn Ihr die erste Herausforderung von 'White Carismo' annehmt, das Rennen aber verliert. Jetzt ist es an Euch, 'White Carismo' zu fordern, und nun müsst Ihr auch gewinnen. Am Ende erscheint die Meldung "Challenge Ending = 5 Million Dollars". Viel Spaß beim Tunen.

Überblick im `One-on-One Battle´: Drückt während eines Battles einfach die ■-Taste, um die Positionen Eurer Gegner zu erfahren.

Gran Turismo 3 A-spec

PREISVORTEIL: Wenn Ihr bereits um die 200.000 Credits ergattert habt, lohnt sich dieser Trick, für den Ihr eine zweite Memory-Card benötigt. Kauft Euch einen passablen Neuwagen (etwa den Mitsubishi 3000 GT) und verbessert ihn bis zum Maximum. Nun habt Ihr so gut wie keine Kohle mehr, macht aber nix! Einfach das hochgezüchtete Auto auf der zweiten Memory-Card speichern und Euren letzten Spielstand von der ersten Speicherkarte laden. Jetzt habt Ihr wieder ein volles Konto und könnt in Eurer Garage den aufgebohrten Wagen zum Neupreis von der zweiten Memory-Card billig einkaufen. Dieser Trick funktioniert natürlich auch von Anfang an. Allerdings könnt Ihr dann eben nur einen leicht aufgemotzten Japaner mit Ölwechsel für 250 Credits erstehen.

DER PROFI-SCHWIERIGKEITSGRAD: Dieser Schwierigkeitsgrad im 'Arcade'-Modus belohnt Euch zwar nicht mit neuen Kursen oder Fahrzeugen, dafür dürft Ihr Eure Fähigkeiten aber unter den garantiert härtesten Bedingungen des Spiels testen. Für den Spezial-Modus stellt Ihr Euren Cursor in der Level-Auswahl auf die Option 'Schwer' und haltet gleichzeitig die Tasten **L1** und **R2** gedrückt, bis sich der Schriftzug verändert und 'Profi' angezeigt wird, jetzt noch mit ✖ bestätigen.



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Beliebig speichern: Um unendlich oft den Spielstand sichern zu können, müsst Ihr in einem Raum, in dem ein Speicher-Amulett auf dem Boden liegt, das Item aufheben und benutzen. Wenn Ihr jetzt nicht weiterspielt, sondern den Reset-Knopf an Eurer PSone betätigt und das Spiel neu ladet, liegt das Amulett wieder an Ort und Stelle.

SIMPSONS WRESTLING

Das Bonus-Match: Einen versteckten Kampf-Modus hält das Prügelspiel um die gelbe Springfield-Meute für Euch bereit, wenn Ihr im Startbildschirm folgende Tasten drückt.

● ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →

RAYMAN ADVANCE

Unendlich Continues: Wenn Euer Raymännchen zu oft über den Jordan geht und Eure wertvollen Continues knapp werden, solltet Ihr diese Schummelei anwenden: Im 'Continue'-Bildschirm gebt Ihr einfach den untenstehenden Code ein.

↑ ↓ → ← **Start**

99 Leben: Mit 99 Leben, da hat man Spaß daran! Außerdem müsst Ihr Euch dann um keine Continues mehr scheren. Einfach das Spiel mit **Start** pausieren und folgende Kombination zu Eurer Erbauung einsetzen.

← → ↓ → ← **R**

Unverwundbarkeit: Mit diesem finalen Cheat benötigt Ihr weder 99 Leben noch unendlich Continues: Ihr seid ganz einfach unverwundbar. Im Pausemodus benutzt Ihr diese Kombination:

← → ↓ → ← **R**

Evil Dead

KETTENSÄGENMASSAKER: Das Problem mit der Säge: Sobald Ihr das Forstarbeiter-Werkzeug einmal aufgewertet habt, verbraucht es Benzin ohne Ende. Ihr könnt jedoch auch ohne Brennstoff mit der Säge töten, wenn Ihr folgenden Trick benutzt. Sobald Euer Treibstoff alle ist und Ihr angegriffen werdet, drückt Ihr wiederholt **R1** und ✖, um die Kettensäge an- und auszuschalten. Zusätzlich hämmert Ihr so oft wie möglich auf die ✖-Taste, bis das Sägeblatt im Gegner steckenbleibt. Jetzt tötet ein letzter Druck auf ✖ Euren untoten Widersacher. Alternativ könnt Ihr auch das Upgrade für die Kettensäge ignorieren. Die Waffe bleibt zwar schwächer, dafür habt Ihr aber auch auf der zweiten CD unendlich viel Benzin.

MAGIC MUSHROOMS: Die Zutaten für Euren Alchemie-Bausatz sind normalerweise relativ selten zu finden. Wenn ihr Euch auf die Pilzsuche spezialisieren wollt, dann achtet auf den Ton der beim Pilz-Mixen im Inventar ertönt. Hört Ihr das Geräusch im Spiel, bedeutet das, dass soeben ein Pilz aus dem Boden gewachsen ist. Pflückt ihn und verlasst den Bildschirm. Wenn Ihr zurückkehrt, sind die Pilze wieder da. Wiederholt den Vorgang, bis nichts mehr nachsprießt. Das sollte Euren Vorrat ausreichend aufstocken.

BRUCE HAT DAS WORT: Guckt Euch die Eingangssequenz zu Ende an und haltet das Spiel im Start-Bildschirm, ohne einen Knopf zu drücken. Mit ein bisschen Glück gibt Kult-Mime Bruce Campbell alias 'Ash' ein paar bissige Kommentare ab.

WDL: WARJETZ

Passwörter: Kurz und bündig für Euch zusammengestellt – die etwas kruden Passwörter für sämtliche Level. Benutzt die Buchstabenkombinationen im 'Code Entry'-Menü, das Ihr über den Hauptbildschirm erreicht.

Panama 2: JBVKWNBBCBQM
Panama 3: MDKKWYFTKBQM
Australia 1: MHZKWTJMQBQM
Australia 2: ZBCKXPBHNBQM
Australia 3: LDRKXYFXZTBQM
Thailand 1: ZHHKXJJTBBQM
Thailand 2: TBPKYZBCVHBQM
Thailand 3: KFFPJRFNPBQN
Rhine River 1: YJVPJCJGYVBQN
Rhine River 2: FCNPKXBVWBQN
Rhine River 3: PDGPKGFPDBQN
New York City 1: KKSPRKJHKBQN
New York City 2: VBFKPLHBWZBQN
New York City 3: WJYPLWFQGBQN
Antarctica 1: CMPPLHJJNBQN
Antarctica 2: RKFPMYBZHBQN
Antarctica 3: GNVPMQFSMBQN
San Francisco 1: TRLPMBJLVBQN
San Francisco 2: SVMPNGFBFVBQN
San Francisco 3: RXDPNHFYDBQN
Valhalla 1: XBXPNGKRKBQN
Vallhalla 2: LPXKVMCQZBQM
Valhalla 3: QSMKVSGHKHBQM

Levelwahl: Eine Alternative zum Gebrauch einzelner Passwörter ist die beliebte Level-Auswahl. Gebt diese Kombination im 'Code Entry'-Bildschirm ein, um sie zu aktivieren.

JMPTT

Super-Rüstung: Um die extrem mächtige Super-Rüstung benutzen zu können, verwendet Ihr an oben beschriebener Stelle folgende Combo. Mit der Rüstung haltet Ihr deutlich mehr Treffer aus.

MRRMR

Schnellere Flieger: Wenn Euch die Beschleunigung der Jets nicht genügt, könnt Ihr mit diesem Code Euren fliegenden Kisten richtig Saft unter die Haube pumpen.

ZPPY

Schnellfeuer-Modus: Statt das Tempo der Flieger zu erhöhen, macht Ihr hiermit Euren Kanonen Dampf. Mit erhöhter Schussfrequenz könnt Ihr merklich mehr Schaden anrichten.

FRHS

Heimkino: Die gerenderten Zwischensequenzen des Spiels könnt Ihr Euch mit dem folgenden Passwort ansehen.

GRTD

Alle Codes: Ein praktischer Code, der alle im Spiel möglichen Cheats auf einmal aktiviert, verbirgt sich hinter dieser Kombination.

TWLVCHTS

All-In-One: Dieser Code ermöglicht Euch schließlich die Freischaltung aller Levels und die Aktivierung aller im Spiel enthaltenen Cheats.

SPRLZY

SHEEP, DOG 'N' WOLF

PLAYER'S GUIDE, TEIL 1

PS Der witzige Grübel/Geschicklichkeitsmix von Infogrames ist knackiger, als es zunächst den Anschein hat. Wir sagen Euch in zwei Teilen, wie Ihr als Coyote erfolgreich Eure Schäfchen ins Trockene bringt. Zudem sind die Fundorte der ersten sechs Stechuhren angegeben. Mit diesen sammelt Ihr genügend Punkte, um die zwei Bonus-Level freizuschalten.

Level 1: Brücke mit Tücke



Nach Daffys Lektion über die Verwendung des Salats geht Ihr nach links und hüpft über Plattformen zum ersten Briefkasten. Nach einem Tritt dürft Ihr rechts daneben das Dynamit aufsammeln. Mit diesem sprengt Ihr den Felsen weg, der den Zielpunkt blockiert. Nun geht Ihr über die Brücke und geradeaus zu Schweinchen Dick, mit dem Ihr ein paar Worte wechselt. Anschließend rechts zur Herde: Ein Schaf steht hinter Sam – schleicht Euch via Halten der R1-Taste zu diesem, nehmt es und stehlt Euch davon. Zurück zum Schweinchen, um die Salatblätter einzusammeln. Stellt das Schaf nun ausreichend weit von der Brücke ab und legt eine Spur aus Grünzeug (insgesamt sieben Blätter, beachtet die Anzeige links unten, um die Köder nicht zu weit auseinander zu legen). Holt nun das Schaf, setzt es am Ende der Brücke ab und lasst es hinüberwandern. Sobald es auf der anderen Seite ist, folgt Ihr und tragt es zum Ziel.

Am Ausgangspunkt links neben Daffy findet Ihr einen Höhleneingang. Folgt dem Tunnel und legt ein paar Sprungeinlagen hin, um zur Stechuhr zu gelangen.

Level 2: Da ist doch was im Busch



Durch einen herzhaften Tritt gegen den Briefkasten bekommt Ihr einen Ventilator, den Ihr aufnehmt, nachdem Ihr den Stein aus dem Weg gerollt habt. Sprecht mit Daffy über die Verwendung von Büschen, holt Euch das Gewächs und macht Euch aus dem Wald raus. Im Busch schleicht Ihr Euch nun an Sam vorbei. Lasst Eure Deckung liegen und springt über die Plattform zu dem Feld hoch, wo Ihr ein paar Salatblätter einsammelt. Ein Stück weiter findet Ihr einen Briefkasten, mit dem Ihr Euch ein Schafparfüm bestellt. Sammelt es ein und geht zurück zum Zaun. Stellt den Flakon in die Zaunlücke und benutzt den Ventilator, um die Duftwolke Richtung Herde zu treiben. Links unten am Bildschirm erkennt Ihr, ob ein Bock angelockt wird. Nachdem das Schaf zu Euch gehoppelt ist, tragt Ihr es neben den Bodenschalter bei der Plattform. Stellt Euch flugs auf den Lift – das Tier wird aus Neugier auf den Schalter steigen und Ihr fahrt nach oben. Hier legt Ihr rechts ein Salatblatt ab und springt wieder runter. Stellt das Schaf auf die Plattform, lasst es nach oben fahren und begebt Euch via Fußmarsch zu dieser Stelle, sobald das Tier am Salat mümmelt. Nun noch das Schaf auf die Wippe heben, den Stein auf die andere Seite fallen lassen – fertig..

Hinter dem Zielpunkt seht Ihr eine größere Fläche mit einem Felsen, den Ihr Richtung Wasser schiebt. Durch den Stein wird eine Holzplattform gesenkt und gleichzeitig ein Tor geöffnet. Hinter diesem findet Ihr die Stechuhr.

Lasst Euch von Daffy die Verwendung der kleinen, abgeflachten Felsen als Deckung erläutern. Anschließend bestellt Ihr Euch etwas via Briefkasten. Um die zwei Pakete zu holen, springt und rennt Ihr zu der Felskugel rechts und schiebt sie den Abhang hinunter. Vorsicht: Steinschlag. Durch den rollenden Fels werden die beiden Utensilien (Dynamit, Rakete) von der großen Wippe geschleudert. Fliegt mit der Rakete über den tiefen Graben und landet rechts der Herde. Weiter geradeaus findet Ihr ein paar Salatblätter. Nehmt eines in die Hand und trippelt nun von Stein zu Stein und versteckt Euch hinter diesen, wenn Sam herguckt. Sobald Ihr ein Schaf angelockt habt, folgt es Euch auf dem vorsichtigen Weg zurück aus der Gefahrenzone. Führt es nahe dem linken Bodenschalter und begebt Euch flink auf die Holzplattform auf der linken Seite. Nachdem Ihr mit diesem Lift nach oben gefahren seid, besorgt Ihr Euch via Briefkasten ein Gummiseil, zu dem Ihr über die Wippe gelangt. Nun runter gehüpft und zur Kante des großen Grabens, an der zwei Bäume stehen. Befestigt das Seil an beiden, stellt das Schaf davor und zieht an dem Seil, um das Tier auf die gegenüberliegende Seite zu katapultieren. Nun lasst Ihr Euch noch selbst hinüberschnalzen.

Befestigt das Seil am Baum, der kurz hinter dessen Fundort steht, nehmt den Salat und lasst Euch nach unten fallen. Lockt das Schaf durch Ablegen zweier Blätter zum nächsten Schalter, um das folgende Gitter zu öffnen. Landet neben dem Baum, macht das Band ab und bewegt Euch zum nächsten Baum, neben dem sich links ein weiterer Schalter befindet. Verwendet wieder das Gummiseil, schwingt Euch nach unten, legt das Dynamit auf der Plattform ab und lasst Euch wieder nach oben ziehen. Schnell noch auf den Schalter gestiegen, und ein paar Felsbrocken werden beseitigt. In einer Kaverne dahinter findet Ihr einen weiteren Schalter, der das große Gitter hinter Sam öffnet. Lasst Euch vom Gummiseil auf die andere Seite katapultieren, holt eine frische Rakete und fliegt durch die Öffnung hinter Sam und einen Canyon entlang. Am Ende findet Ihr die Stechuhr.

Level 3: Gummibäume



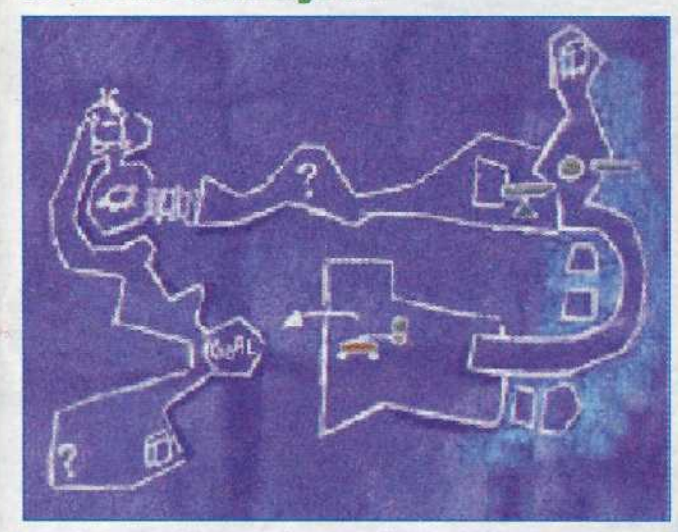
Level 4: Zauberhafte Klänge



Nachdem Daffy Euch was vorgedudelt hat, besorgt Ihr Euch über den Briefkasten hinter dem schlafenden Stier die Zauberflöte. Um das Monstrum nicht zu wecken, müsst Ihr auf den grünen Pfaden schleichen und dürft nicht auf das Laub treten. Nun geht's zum Steg. Springt ins Wasser und schwimmt durch den Kanal, ohne dass Euch die Haie fressen. Am anderen Ufer benutzt Ihr den Busch, um an Sam vorbeizuschleichen. Links seht Ihr ein paar Anhöhen, über die Ihr durch einige gewagte Sprünge zu einem Briefkasten gelangt. An den bestellten Ventilator, der zwischen den Schafen liegt, kommt Ihr durch Schleichen und Verstecken hinter den kleinen Felsen. Nun benutzt Ihr die Flöte und marschiert an der linken Felswand entlang zu Sam, während dieser gerade wegsieht – er folgt Euch hypnotisiert. Nun geleitet Ihr ihn auf den Schalter, der den Felsen herunterstürzen lässt. Sam wird kurz ausgeknockt; steckt schnell die Flöte weg und schnappt Euch das Schaf, das dem Ufer am nächsten steht. Legt es auf dem Floß ab und lasst Euch via Ventilator zur anderen Seite treiben. Nun müsst Ihr nur noch mit dem Schaf zum Endpunkt schreiten, ohne dass Euch der Bulle bemerkt.

Wenn Ihr von der Ausgangsseite in Richtung des gegenüberliegenden Ufers schwimmt, findet Ihr etwa in der Mitte rechts einen Tunnel unter Wasser. Taucht durch und marschiert sowie springt in dem hohen Raum ganz nach oben, wo Euch die Stechuhr erwartet.

Level 5: Akute Minengefahr



Nachdem Ihr mittels Briefkasten eine Zauberflöte bestellt habt, bewegt Ihr Euch dudelnd hinter Sams Rücken. Leider hat der schlaue Hund diesmal vorgesorgt, weshalb er Euch verdrischt und den Weg vermint. Geht zum ersten kleinen Stein und versteckt Euch dahinter, bis Sam sich in Eurer Nähe umdreht und den Weg hinabmarschiert. Folgt ihm schleichend und versteckt Euch hinter dem Stein bei der Herde. Ist der Hund weg, schnappt Ihr Euch ein Schaf und tragt es in Richtung der vier nebeneinander liegenden Minen. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt: Sobald die blauen Ringe um die Minen verschwunden sind, lauft Ihr los und springt über die Sprengkörper. Auf der folgenden Ebene findet Ihr Daffy in einem Eisblock. Nachdem Ihr Euch via Briefkasten (geradeaus weiter und links die Plattformen hoch) einen Fön besorgt habt, befreit Ihr die Ente. Daffy erklärt Euch, wie Ihr die Minen entschärfen könnt. Probiert Euer Geschick gleich bei den vier folgenden (die vom Anfang interessieren nicht). Sobald Ihr den Weg zur Wippe geebnet habt, stellt Ihr das Schaf auf diese. Nun geht's wieder hoch zum Briefkasten und weiter zu dem rollenden Stein. Links seht Ihr ein Brett, das über den Grat hinaussteht. Verteilt vorsichtig drei Salatblätter, die Ihr kurz vor dieser Stelle findet, auf dem Brett. Nun rollt Ihr den Stein – das Schaf wird auf das Ende des Bretts geschleudert; springt schnell auf das andere Ende und wartet, bis sich das Schaf bis zu Euch gefressen hat. Nun schliddert Ihr mit dem Schaf die Eisbahn hinab und marschiert zum Katapult. Legt das Tier auf die breite Fläche und stellt mittels Rad an der linken Seite der Konstruktion den Flugwinkel ein (der schwarze Zeiger muss zirka ein Drittel vom linken Rand der Skala entfernt stehen). Nun wird via Bodenschalter das Schaf in den Zielkreis befördert. Euch selbst schleudert Ihr durch Auslösen des Schalters mit der Schafattrappe gen Ziel.

Die Stechuhr befindet sich am Ende des eiskalten Sees. Holt Euch die Schafattrappe und springt zur letzten der vier Schollen, die in den See hineinführen. Nun legt Ihr die Attrappe am rechten Rand ins Wasser ab – sie wird zum Eisblock, auf dem Ihr zur Stechuhr dümpelt.

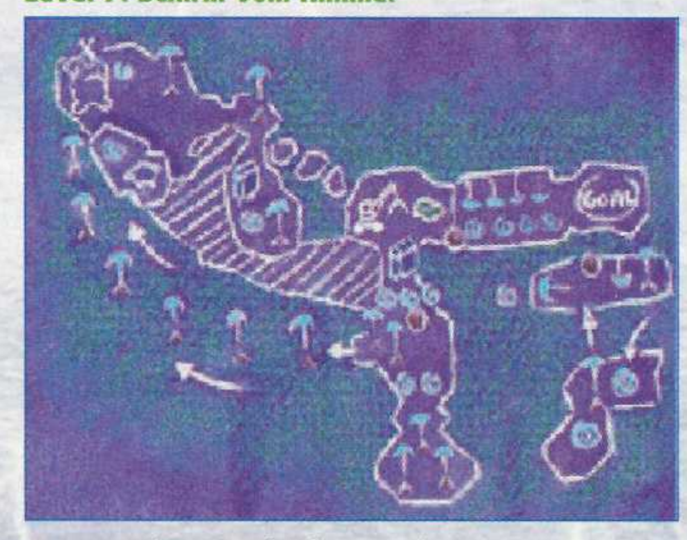
Level 6: Killing Fields



Betätigt den Briefkasten und springt in das Loch, durch das das gewünschte Utensil gefallen ist. Sammelt den Metalldetektor auf und bewegt Euch in die Eishöhle. Hier nehmt Ihr den Ausgang links, entschärft die Mine im folgenden Gang und legt sie an dessen Ende gegen die durchsichtige Eiswand. Schiebt nun den Eisblock drauf, um die Wand wegzusprengen. Den Block schiebt Ihr in "Sokoban"-Manier weiter, bis Ihr kurz vor einer brüchigen Wand ganz links angelangt seid. Hier platziert Ihr die nächste Mine und schiebt den Block drauf. Nun wird der Block den ganzen Weg zurückgeschoben, bis kurz vor eine weitere brüchige Wand. Die sprengt Ihr auf gewohnte Weise weg. Nun schiebt Ihr den Block auf den Schalter, so dass dauerhaft das Gitter am Raumende geöffnet wird. Springt über die Plattformen wieder an die frische Luft. Als nächstes geht Ihr zu dem großen Schneeball: Durch Hin- und Herschieben wächst dieser, so dass Ihr nach kurzer Zeit über den Ball auf die Plattform mit dem Briefkasten links gelangt. Bestellt Euch die Ware und holt sie via Ball auf der Plattform rechts ab. Nun geht Ihr zum Minenfeld. Benutzt den Metalldetektor, um nicht über die versteckten Sprengkörper zu stolpern (geradeaus, links, geradeaus, rechts, geradeaus, kurz vorm Zaun links, geradeaus). Anschließend legt Ihr das Schafkostüm an und blökt, nachdem Euch Sam in die Herde gestellt hat. Ein Schaf folgt Euch, verlasst mit diesem unbemerkt die Herde. Am Zaun angelangt zieht Ihr das Kostüm aus, schultert das Schaf und wandert vorsichtig über Eure Fußstapfen durchs Minenfeld. Nun zu der Höhle, die Ihr nur mit Schaf betreten sollt. Stellt das Tier auf den Eisblock und schiebt ihn weg. Geht zum anderen Ende des Raumes, schiebt diesen Eisblock in die Raummitte und befördert Euer Schaf über die Eisbrücke in den folgenden Raum. Hier legt Ihr den Wiederkäuer nahe des Gitters ab, springt durch die Lücke links in den folgenden Raum und zieht Euer Schafkostüm an. Stellt Euch auf den Schalter und blökt, um das Tier durch das geöffnete Gitter zu locken. Nehmt das Schaf und setzt es auf den linken Schalter auf der unteren Ebene, schiebt den Eisblock über den rechten Schalter. Nun sind beide Gitter offen. Schiebt den hinteren Eisblock nach vorne und stellt das Schaf auf diesen. Nun wird der Block wieder zurückgeschoben, stellt Euch schnell auf den Schalter links, damit der Block samt Schaf bis ans Ende rutscht. Geht nun durch die rechte Lücke zum Zielpunkt und hebt das Tier hinüber.

In der ersten Höhle seht Ihr die Stechuhr durchs Eis schimmern. Besorgt Euch zwei Minen, stellt eine auf die brüchige Stelle in der Mitte der Fläche und eine rechts daneben in Reichweite des blauen Rings der ersten. Nun schiebt Ihr den Eisblock erst nach links und dann auf die Mine. Die Kettenreaktion eröffnet Euch einen Weg zur Stechuhr.

Level 7: Schirm vom Himmel



Benutzt die Sauglöcher und Geysire, um vorwärts zu kommen. Den Stein rollt Ihr auf das Mittelloch vor Euch. Hüpft über den Felsen und benutzt den Briefkasten, um an den Regen-



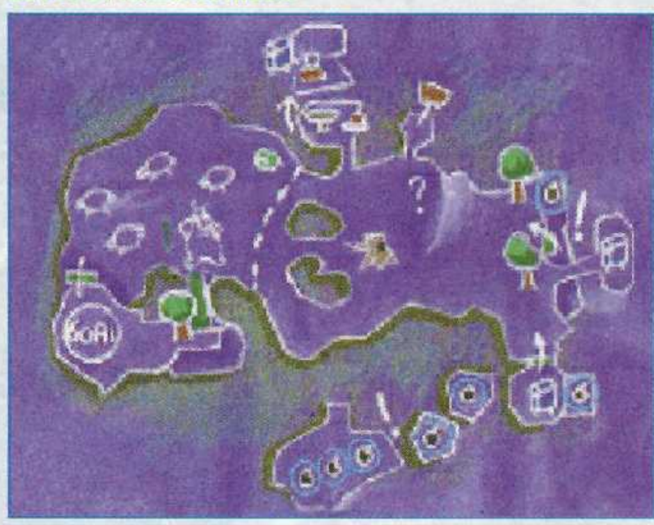
schirm zu kommen. Sammelt die Salatblätter ein und springt über den Fels zurück. Rechts hüpft Ihr nun mit aufgespanntem Schirm von Geysir zu Geysir, um zur Herde zu kommen. Hier haltet Ihr Euch mit dem Schirm über dem ersten Geysir in der Luft und wartet, bis die anderen Löcher zu dampfen beginnen. Sam kann Euch in der Luft nicht entdecken, deshalb hüpft Ihr von Strahl zu Strahl auf die gegenüberliegende Seite. Rechts um die Ecke findet Ihr einen Briefkasten, über den Ihr Euch einen Fön besorgt. Lasst Euch ins Loch daneben saugen, sammelt das Utensil ein, versperrt den Wandstrahl mit dem Stein und gelangt über ein paar Löcher und Geysire zurück zum Briefkasten. Nun geht Ihr in Richtung Sam zurück und lasst Euch ins nächste Loch auf der linken Seite saugen. Schnappt ein Schaf und lasst Euch ins Loch ganz links der Herde saugen. Wandert nun mit dem Tier zu dem kleinen See und werft das Schaf hinein. Springt hinterher – Daffy wird Euch beide mit seinem Bagger am anderen Ufer herausziehen. Enteist das Schaf mit dem Fön und stellt es in der Nähe des Salatfelds ab. Nun müsst Ihr eine Salatspur auf dem Weg links der Lava legen: Springt über den ersten Luftstrahl und platziert ein Salatblatt nahe dem zweiten. Nun legt Ihr die Fährte (Anzeige unten links beachten) bis in die Nähe des Zielpunkts. Jetzt geht's zurück und auf die andere Seite der Lava. Rollt den Stein vor das erste Loch, um es zu verstopfen – der Strahl gegenüber versiegt. Nun nehmt Ihr das Schaf und stellt es in Blattnähe ab. Es beginnt sich von Blatt zu Blatt zu fressen, Ihr müsst gleichzeitig den Stein über das jeweils nächste Loch schieben, damit es nicht in die Lava geblasen wird – voilà.

Level 8: Durch Raum und Zeit



Klettert die Ranken hoch und besorgt Euch via Briefkasten den Zauberchronometer und den Samen. Mit der magischen Uhr könnt Ihr in die Vergangenheit reisen, was Ihr auch gleich tut. Pflanzt den Samen in das Stück Erde nahe dem Salat und kehrt in die Gegenwart zurück. Nun steht hier ein Baum, an dem Ihr hochklettert, um zu den Salatblättern zu gelangen. Nachdem Ihr sie eingesammelt habt, geht's wieder in die Vergangenheit und der Samen wird aufgesammelt und nahe der Lavagrube gepflanzt. In der Gegenwart klettert Ihr den Baum hoch und springt auf die Wippe, um zum anderen Ufer zu gelangen. Hier geht's zurück in die Vergangenheit, aus der Euch ein Drache in die Gegenwart folgt. Hat Sam diesen erledigt, benutzt Ihr wieder den Chronometer und schiebt die vier Steine soweit nach vorne wie möglich. In der Gegenwart könnt Ihr die Felsen nun nutzen, um an Sam vorbeizuschleichen. Hinter dem letzten nehmt Ihr ein Blatt in die Hand und lockt ein Schaf an – wenn Ihr nach rechts davonschleicht, folgt es Euch. Ihr kommt zu einer Wippe, wo Ihr den Chronometer benutzt. Schiebt in der Vergangenheit den Stein so weit wie möglich Richtung Lava. Nutzt nun in der Gegenwart den Fels, um das Schaf auf der Wippe abzulegen. Schwimmt durch den Fluss zu dem Baum, versetzt Euch dort in die Vergangenheit. Ein roter Unhold greift Euch an – lockt ihn in den Zeitriss und anschließend in der Gegenwart über die Brücke zu dem Stier. Nun reist Ihr wieder in die Vergangenheit und schnappt Euch den Samen. In der Gegenwart schwimmt Ihr zur Wippe zurück, beamt in die Vergangenheit und pflanzt den Samen. Nun könnt Ihr über den Baum auf die Plattform gelangen, von der Ihr den Stein auf die Wippe rollt, um das Schaf zum Zielpunkt zu katapultieren.

Level 9: Roboterhiebe



Springt die Plattformen mit den Minen entlang, bis Ihr zu einem Briefkasten kommt, der Euch das Gummiband verschafft. Klettert die Ranken links hoch und geht zu dem Baum am Ende der Landzunge rechts. Befestigt das Band und springt hinab, greift sofort in die Ranken am Boden und marschiert flugs zum Briefkasten – Achtung: Das angreifende Krokodil ist verflucht flott. Kickt gegen den Briefkasten und schnalzt zurück. Entschärft die Mine am Baum rechts, bindet Euch an diesem an und holt die Fernbedienung von der darunterliegenden Plattform. Geht rechts den Weg hinab, redet mit Daffy und marschiert zu der Wippe links. Den Roboter legt Ihr auf die Wippe, katapultiert ihn auf den Hang und benutzt anschließend die Fernbedienung. Bewegt den Blechkamerad auf den Holzlift und steigt auf den Bodenschalter. Mit dem Roboter bestellt Ihr schließlich ein Bugs-Bunny-Kostüm, das vor Eure Füße fällt. Auf dem schmalen Grat zur Plattform rechts, auf der sich das Jagdsaisonschild befindet, platziert Ihr nun eine Bombe und streift Euch das Hasenkostüm über – Daffy wird in die Luft gehen. Als Bugs hoppelt Ihr ungestört an Sam vorüber, bis Ihr links Ranken findet, an denen Ihr hochklettert. Hier befindet sich der Zielpunkt. Macht Euch an dem Baum mit dem Band fest und verwendet die Fernbedienung, um den Roboter zum Salatpflücken zu schicken. Das Feld ist eine Falle: Sam verkloppt den Roboter und Ihr könnt Euch unbemerkt nach unten schwingen, an den Bodenranken festkrallen und ein Schaf entführen.

Level 10: Bienen & Burgen



Besorgt Euch über den Briefkasten den Honigtopf. Passt auf die rollenden Geschütze auf: Sie beharken Euch nicht, wenn Ihr hinter ihnen oder im Schatten steht. Links findet Ihr eine Kanone. Mit ihr müsst Ihr auf die Bienenstöcke bei der Herde ballern. Schiebt die gebogenen, fahrbaren Röhren ober- und unterhalb des Gleises, auf dem sich zwei Geschütze bewegen, in die richtige Position, um mit einer Kanonenkugel den ganz rechten Stock zu treffen. Verschiebt nun das obere Geschütz etwas nach oben, um geradeaus zu ballern und den mittleren Stock zu treffen. Lauft ans östliche Levelende zu der Wippe, legt den Honig auf deren rechte Plattform und schleudert den Topf zu Sams Füßen. Den ganz linken Bienenstock beschießt Ihr über das Rohr, das der Herde am nächsten ist und das am nördlichen Levelrand (um dieses durch das Gitter zu bugsieren, fahrt Ihr kurz mit dem erstgenannten auf den Bodenschalter). Die Bienen entfleuchen nun ihrem Nest und jagen Sam – Ihr könnt derweil in Ruhe ein Schaf stehlen. Geht mit dem Tier zur Burg und öffnet das Tor über die Bodenschalter. Jetzt wird's richtig knackig: Das rote Urzeitmonster aus Level 8 befindet sich auf einer Plattform, die von Lava umflossen ist. Ihr müsst es einige Male schnell umrunden ('Dash'-Button), um es kurzfristig außer Gefecht zu setzen. Nehmt das Schaf, geht über die Brücke und stellt das Tier hier ab. Nun nähert Ihr Euch dem roten Biest – es stampft gewaltig auf und die entstehende Bodenwelle schiebt Euch weg. Springt so zu dem Tier, dass es Euch packen will, benutzt sofort den 'Dash'-Button, um es zu umkreisen. Sobald der Rote ausgeknockt ist, nehmt Ihr das Schaf und stellt es auf den Bodenschalter rechts. Ein Laufrad fährt aus der Wand, auf das Ihr springt. Hüpft von Schaufel zu Schaufel, um den Kristall in der Schiene zur Mitte zu bewegen. Wart Ihr flott genug, erscheint ein kräftiger Lichtstrahl, vor dem das Biest zurückweicht. Diese Aktion müsst Ihr noch zweimal wiederholen, damit der rote Unhold bis zu der Lava zurückweicht und Euch schließlich als Brücke dient. Nun könnt Ihr wunderbar mit Eurem Schaf zum Zielpunkt wandern. Übrigens solltet Ihr Euch in dem Lavaraum in Acht nehmen: Einmal verstorben müsst Ihr mit der Rennerei wieder ganz von vorne beginnen.

Weitere Frustbehebung folgt in der nächsten Ausgabe, in der wir für Euch die restlichen Level und die zwei Bonusstufen von "Sheep, Dog 'n' Wolf" entschlüsseln.

DARK CLOUD

SO HELFT IHR TOAN WEITER

Sonys putzige Mischung aus Dungeon-Klopperei und Aufbausimulation fordert nicht nur einen starken Schwertarm, sondern auch ausgeprägtes Architektengespür vom Spieler. MAN!AC zeigt Euch deshalb neben einigen grundlegenden Tipps, wie Ihr die zerstörten Dörfer so wieder aufbaut, dass alle Bewohner glücklich und zufrieden sind. Da uns leider die deutsche Testversion erst kurz vor Redaktionsschluss erreichte, können wir nicht garantieren, dass sämtliche erwähnten Namen mit denen im endgültigen Spiel identisch sind – allerdings sollten sich die Unterschiede in engen Grenzen halten, so dass kaum Missverständnisse auftreten dürften. *us*

Städtebau-Einmaleins

Grundsätzlich solltet Ihr nach jedem Dungeon-Stockwerk in das entsprechende Dorf zurückkehren: Zum einen frischt sich Eure Energie dadurch automatisch auf und sämtliche negativen Zustände wie eine Vergiftung oder ein Fluch werden geheilt – Euer Durst und der Zustand Eurer Waffe bleiben aber unbeeinflusst. Zum anderen empfiehlt es sich immer, alle aus den Atlas ergatterten Bauteile so schnell wie möglich aufzustellen: Nicht selten benötigt Ihr nämlich im Verlauf des Spiels einen Gegenstand, den Euch nur ein Dorfbewohner geben kann. Platziert deshalb so viele Bauwerke und Personen wie möglich in der Gegend und stattet ihnen danach einen Besuch ab: Die Gespräche sind wichtig, denn nur so erfahrt Ihr, welche Objekte zur Fertigstellung eines Hauses gebraucht werden, zudem findet Ihr so häufig zusätzliche praktische Extras. Ist ein Bauwerk komplett, solltet Ihr das daraus resultierende Ereignis umgehend betrachten: Dabei erhaltet Ihr hin und wieder für das weitere Vordringen in den Dungeons wichtige Dinge. Habt Ihr schließlich alle Bauteile gefunden, empfiehlt es sich, vor dem Kampf gegen den Obermotz das Dorf in allen Diarama-Kategorien auf 100 Prozent zu bringen. Schafft Ihr das, winkt zur Belohnung nämlich ein ganz besonderer Gegenstand. Dieser ist zwar meist nicht zur Lösung des Spiels notwendig, erleichtert Euch das Vorgehen jedoch erheblich. Im Folgenden erfahrt Ihr, wo und/oder wie die einzelnen Häuser zu platzieren sind, damit Ihr auch in der Kategorie 'Wunsch' (d.h. in Sachen Bewohnervorgaben) auf 100 Prozent kommt.

Nolun

Eure Mutter möchte morgens den Sonnenaufgang sehen. Da "Dark Cloud" keinen Kompass bietet, dreht Ihr **Euer Haus** einfach in alle vier Himmelsrichtungen und prüft im Gespräch nach, ob ihr die richtige erwischt habt. Die Muskelbrüder **Macho** wollen Action erleben, darum setzt Ihr deren Haus kurzerhand in der Nähe des Dungeoneingangs ab. Alnet kann mit soviel Testosteron-Überschuss allerdings gar nichts anfangen. Tut Ihr den Gefallen und platziert **Alnets Haus** soweit von den Machos weg wie nur möglich. Schleckermaul Claude wiederum wünscht sich die Nähe einer guten Köchin. Packt also **Claudes Haus** entsprechend nahe an Alnets Wohnung. Paige hätte gerne eine Angelgelegenheit für ihren Pappi Pike. Sobald Ihr den Dorfteich gefunden habt, solltet Ihr ihn neben **Paiges Haus** ansiedeln. Der alte Gaffer hat keine besonderen Wünsche, aber er freut sich, wenn ihr **Gaffers Buggy** in die Nachbarschaft mehrerer Häuser stellt. Laura will mit dem Stadtoberhaupt nicht viel zu tun haben. Tut Ihr also den Gefallen und setzt **Lauras Haus** weit weg von diesem ab. Wo Ihr **Drans Windmühle** hinsetzt, ist eigentlich egal. Wichtig wird diese nur zur Erfüllung des letzten Standortwunsches: Die alte Hexe möchte nämlich so wohnen, dass die Windmühlenflügel dem **Hexenhaus** gegenüberstehen. Allerdings genügt das noch nicht: Sie sähe es nämlich auch gerne, wenn Ihr den Dorfbeschützer Dran befreit. Deshalb müsst Ihr erst noch den Kampf im untersten Dungeon-Level überstehen.



In Nolun habt Ihr aufgrund des großen Areals viele Aufbauvarianten zur Wahl

Matataki

Vergesst in Matataki neben der Hausbauerei nicht, dass Ihr unbedingt den Fluss verbinden müsst, um zum großen Baumgeist zu gelangen – berücksichtigt das bei Eurer Planung, da sonst unter Umständen der verfügbare Platz ausgeht. Cacao ist ein Möchtegern-Künstler und sucht seine Inspiration in der Natur: Umgebt deshalb **Cacaos Haus** mit einigen **Bäumen**. Der alte Baron und Bürgermeister leidet wiederum an seinem schlechten Gehör. Er mag aber rauschendes Wasser gern, so dass Ihr **Barons Haus** neben dem lauten Wasserfall absetzt. **Paos Haus** möchte der Besitzer in Nachbarschaft zum Walnuss-Teich wiederfinden. Dieser wird zwar auf der Karte nicht angezeigt, ist aber als das einzige stehende Gewässer nicht zu übersehen. **Couscous Haus** und das **Pilzhaus** benötigen mehr Arbeit als der Rest: Beide sollen möglichst hoch stehen, deshalb müsst Ihr erst

Diamantenfieber

DAS AUFRÜSTEN EURER WAFFE gehört zu den wichtigsten Aufgaben in "Dark Cloud". Das stetige Steigern der Grundwerte durch kräftiges Monstermetzeln ist allerdings ebenso mühsam wie die Anwendung der sechseckigen Monstersteine und der Attribut-Kugeln, die einen Wert lediglich um drei Punkte erhöhen.

BESSER GEHT'S MIT EDELSTEINEN: Die wertvollen Klunker findet Ihr allerdings nicht wie alles andere in den Höhlen und Schatzkisten, auch die Händler helfen Euch nicht weiter. Um die Steine zu erhalten, gibt es mehrere Möglichkeiten, von denen zwei am praktischsten sind: Beim Angeln erworbene Leistungen lassen sich eintauschen, läppische 100 FP genügen für einen Stein (mehr dazu auch im Kasten rechts). Außerdem gelangt Ihr mit Hilfe der Geheimgänge in den Dungeons (auf der Karte durch das Fragezeichen markiert) und dem passenden Gegenstand zu den Öffnung in die 'dunkle Seite': Dort warten härtere Monster, aber auch Truhen, in denen sich Edelsteine verbergen.

WELCHER DARF'S DENN SEIN? Die folgende Tabelle gibt Euch einen Überblick, mit welchen Klunkern Ihr welche Wirkung erzielt, wenn Ihr sie auf eine Waffe anwendet.

EDELSTEIN	GRUNDWERT	ATTRIBUT	ANGRIFF
Granat	+5 Angriff	+10 Feuer	+10 Fels, +10 Tier
Amethyst		+10 Kälte	+10 Dino, +10 Mime
Aquamarin		+10 Kälte	+10 Fisch +10 Flieger
Diamant			+10 Metall, +5 sonstige
Smaragd	+10 Zauberkraft		+10 Dino, +10 Pflanze
Perle	+10 Haltbarkeit	+10 Donner	+10 Untote
Rubin	+10 Geschwindigkeit	+10 Feuer	+10 Mime
Peridot	+5 Angriff	+10 Heiligkeit	+10 Pflanze, +10 Tier
Saphir	+10 Zauberkraft	+10 Wind	+10 Flieger
Opal	+10 Haltbarkeit		+10 Flieger, +10 Zauberer
Topas	+5 Angriff, +10 Geschwindigkeit		+10 Untote, +10 Flieger
Türkis		+10 Kälte	+10 Fels, +10 Mime





Ideal angeordnet: Im hinteren Bereich seht Ihr, wie man den Weise-Eule-Laden problemlos einbindet.

die **zwei Erdhügel** aus den Atlas finden. Setzt diese dann ab (Vorsicht, hier ist eine Menge Platz nötig) und baut die beiden Häuser darauf. Viel leichter tut Ihr Euch mit **Bunbukus Haus**: Hier muss einfach eine der Wassermühlen in der Nähe zu finden sein. Der **Weise-Eule-Laden** erfordert viel Planung, denn der gefiederte Besitzer ist erst zufrieden, wenn er auf einer Insel lebt. Leitet deshalb den Fluss komplett auf allen Seiten um ihn herum. Der experimentelle Koch Gob sucht sein Glück dagegen bei den Frauen – siedelt **Gobs Haus** neben Kye & Momo an, um ihn seelig zu machen. Der weibliche Hausvorstand dort geht am liebsten dem Hobby Einkauf nach, womit sich für **Kye & Momos Haus** die Nachbarschaft zum Weise-Eule-Laden anbietet.

Queens

Die Küstenstadt ist leicht zusammenzusetzen. Es gibt jeweils drei Gebiete, in denen sich folgende Häuser befinden sollten: Im etwas erhöhten Stadtteil platziert Ihr **Baskers Laden** (der Besitzer ist nämlich abergläubisch), **Jacks Laden** (dieser muss dabei am Zugang zum zentralen Wasserkanal stehen), **Suzys Karren** und neben Ihr – weil das Mädel eben Wasser liebt – die **Fontäne**.

Weiter geht's mit dem Bereich direkt davor: Weil dieser so zentral ist, setzt Ihr hier am besten **Kings Versteck** für den Großkotz ab – vergesst dabei nicht, vor sein Auto ein wenig **Straße** zu teeren. Daneben siedelt Ihr nun das **Sheriffbüro** an, damit der seine Verdächtigen weiter im Blickfeld hat, sowie **Lanas Karren**, da diese weiter auf ihren Sohn und den King-Lakaien Jake aufpassen will. Abgerundet wird dieser Abschnitt von **Rutys Karren**, den Ihr am besten beim Aufgang zum Meer absetzt.

Um Queens zu vervollständigen, stellt Ihr die verbliebenen Gebäude nun ins letzte Quartier: Die **Kathedrale** sollte dabei mit ihrer Tür Richtung Meer stehen, außerdem passt der **Schiefe Turm** prima dazu. Für **Jokers Laden** reicht es schon, dass er sich nicht in der Nähe des Sheriffs befindet. Komplizierter wird's bei der **Wahrsagerbude**, für die der Sonnenaufgang wichtig ist – probiert einfach erneut alle Richtungen durch.

Muska Racka

Die Wüstenstadt muss nach sehr strikten Regeln aufgebaut werden: Vor jedem der Häuser steht eine kleine Statue. Diese muss der Tradition folgend dem entsprechenden Gesicht auf einem der Totems gegenüberstehen. Experimentiert mit der Aufstellung, damit Ihr die Sonderwünsche einiger Anwohner auch noch erfüllen könnt. Zu **Totem A** gehören **Totos Haus**, das **Gefängnis** (dessen Insasse möchte gerne die Sonne sehen) sowie das **Häuptlingshaus** – die Bewohnerin wünscht sich die Nähe des Sonne- und Mondtempels. Setzt es darum in der Nähe des entsprechenden Knochenbogens ab. **Totem B** bedient **Brookes Haus**, **Zabos Haus** und das **3-Schwestern-Haus**: Diese sind etwas zickig und wollen gleich noch die **Oase** in ihrem Garten haben. **Totem C** gestaltet sich schließlich etwas kniffliger, denn eine Seite davon gehört zu dem bereits von Beginn an in Muska Lacka stehendem einsamen, unbewohnten Gebäude. Setzt den Totem darum dorthin und platziert **Jibubus Haus** und **Engas Haus** an den übrigen Seiten.



Petri heil


Fisch, fromm, fröhlich, frei: In der Oase von Muska Racka angelt es sich zwar am schwersten, aber auch am ertragreichsten.

DAS ANGELN ist bei "Dark Cloud" nicht nur ein putziger Zeitvertreib, sondern kann Euch das Leben auch gehörig erleichtern. Habt Ihr genug Fischpunkte gesammelt, tauscht Ihr diese nämlich nicht nur gegen günstige Heilmittel: Bei Händlern nicht erhältliche Schwerter und Ringe sind ebenso zu bekommen wie die zur Waffenaufrüstung ungemein nützlichen Edelsteine (mehr dazu im Kasten links).

ALLER ANFANG IST SCHWER: Zu Beginn steht Ihr mit leeren Händen da, doch bereits im ersten Dorf Nolun kann dieser Zustand geändert werden: Habt Ihr Alnets Haus vervollständigt, schenkt sie Euch voller Dankbarkeit eine Angelrute.

WO FISCHT ES SICH AM BESTEN? Jedes Dorf bietet eine Angelgelegenheit: In Nolun und Muska Racka müsst Ihr diese allerdings erst in den Dungeons in einem Atla finden. Bei der Küstenstadt Queens marschiert Ihr dagegen einfach zum Pier, um dort im Meer zu fischen. Die Waldsiedlung Matataki wiederum bietet von Beginn an gleich zwei Stellen – der Wasserfall ist allerdings nicht so ergiebig wie der Walnuss-Teich.

WIE FISCHT MAN AM BESTEN? Ohne Köder geht nichts. Normale Lockmittel wie Karotten, kleine Fische oder Würmer bekommt Ihr bei Händlern oder findet sie in den Dungeons. Zu beachten ist, dass diese beinahe ausschließlich für Süßwasserseen taugen – Meeresfische ignorieren alles außer dem 'Evy'-Köder. Auch andere Gegenstände sind angeltauglich: Wurfgeschosse wie z.B. Bombennüsse oder Kirschen lassen sich einsetzen. Probiert ruhig alle möglichen Gegenstände in Euren Taschen aus, ob sie als Köder taugen, bevor Ihr sie einfach wegschmeißt.

DICKE DINGER: Habt Ihr in Muska Racka die Oase aufgebaut, könnt Ihr mit etwas Glück massenweise FPs ergattern. Zwei besondere Fischarten tummeln sich nämlich nur dort: Der Mardan Garayan und sein größerer Verwandter Baron Garayan sind allerdings nur während der Dämmerung zu finden. Um sie zu fangen, benötigt Ihr besondere Köder: Der Mardan (bis zu 300 FP wert) reagiert nur auf vergiftete Äpfel, die sonst kein anderer Fisch freiwillig anrührt. Schwieriger gestaltet sich die Jagd nach dem Baron: Dieser bringt zwar bis zu satten 700 FP, so er sich den Kartoffelkuchen schnappt, doch auf diesen stehen seine Artgenossen ebenfalls. Um sicherzustellen, dass kein 'minderwertiger' Fisch sich Euren Köder greift, testet Ihr die Lage deshalb vorher mit einem anderen Lockmittel – zeigt das Wirkung, wisst Ihr mit Sicherheit, dass Euer anvisiertes Opfer kein Baron ist.

Mondfabrik

Hier wird's ungewöhnlich: Ihr müsst einen gigantischen Roboter aus Einzelteilen zusammenbasteln. Kernstück ist der Kopf **HD** – platziert diesen unterhalb der erhöhten Plattform, über die Ihr den Raum betretet. Direkt darunter kommt der Torso **CT**, seitlich davon die Schultern **HGR** (wie rechts) und **HGL** (wie links) – beachtet dabei aber, dass die Seitenangaben der Teile sich auf die Sicht des Roboters beziehen, also eigentlich genau verkehrt herum zu Eurem Blickwinkel. Links folgen nun der Reihe nach **HGR2** und **AMR**, rechts entsprechend **HGL2** und **AML**. Am Torso setzt Ihr nun **WT** an, sowie links daran **TIR** und **FTR**, während rechts der Fuß mit **TIL** und **FTL** abgeschlossen wird. Habt Ihr alles korrekt zusammengebastelt, könnt Ihr später den Giganten mit der Sonnensphäre zum Leben erwecken.



Was für ein Schädel: Postiert den Roboterkopf an dieser Stelle, um für den Torso genug Platz zu haben.





MAN!AC vor fünf Jahren

Wer bremst, hat Angst: Ganz im Zeichen des Motorsports stand unsere Oktober-Ausgabe. "Andretti Racing '97" und "Wipeout 2097" luden zur PAL-Probefahrt, unser großes 32-Bit-Rennspielspecial gab in einer Marktübersicht wertvolle Kaufempfehlungen für jeden Typ von Bleifuß. PS-Verweigerer freuten sich über Squares Zukunftspläne: Ein exklusiver Ausblick auf "Final Fantasy 7", "Saga Frontier" & Co. ließ erkennen, wie phantastisch es auf der PSone in den nächsten Jahren zugehen würde. Die Zocker-Zukunft durften hingegen Saturn-Fans bereits mit Händen fühlen: Im Bundle mit Segas traumhaftem Geschicklichkeits-Flug-Mix "Nights" kam das allererste Analogpad der Konsolengeschichte in die hiesigen Läden.

DAS JÜNGSTE GERICHT

ALEX WARD (CREATIVE MANAGER, CRITERION GAMES)

Nach dem Ableben verschiebt sich Dein Release-Termin aus dem Fegefeuer, bis Du Deine Sünden angemessen bereut hast. Durch das Spielen welcher drei Titel tust Du am effektivsten Buße für Dein lästerliches Leben?

1. Voodoo Castle
(ADVENTURE INTERNAT., 1980)

"Commodores VC 20 war mein erster Computer. Vor allem Text-Adventures hatten es mir damals mächtig angetan. Nächtelang löste ich geduldig Rätsel um Rätsel, Spiel um Spiel. Außer 'Voodoo Castle' – gegen Ende musste man durch ein Loch in der Wand gelangen. Wie, ist mir bis heute unklar; eine Seelenmarter für meine Zockerehre."

2. Izzy's Quest
(US GOLD, 1995)

"Diese Sport-Versoftung rund um das damalige Olympia-Maskottchen stellt meine erste Arbeit für die Videospielindustrie dar – als Tester. Ein echtes Grauen! Besonders die ungenaue Kollisionsabfrage versaute jeden Anflug von Spaß. Ob diese Lizenz-Gurke jemals in den Handel kam, weiß ich nicht. Etwaige Käufer haben mein tiefes Mitgefühl."

3. Unreal Tournament
(EPIC MEGAGAMES, 1999)

"Nicht nur Epics Ego-Geballer, auch allen anderen Online-Shootern kann ich einfach nichts abgewinnen. Das mag natürlich an meinem Unvermögen liegen, denn in Sachen Maus-Tastatur-Steuerung bin ich absoluter Motorik-Legastheniker! Meine Horrorvorstellung: Als Kanonenfutter für einen Profi-Clan auf ewig in der Hölle zu schmoren."



ERSCHEINT AM **2. Oktober**

ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN

Wo die Farbe Weiß Unschuld suggeriert, erzielt ein tiefes Schwarz das genaue Gegenteil. Beim Japano-PS2-Schocker "The Fear" – ein Adventure aus Filmsequenzen wie zu seligen Mega-CD-Zeiten – setzt die Werbeagentur folglich nicht auf plakative Horror-Motive, sondern schlichte, alptraumhafte Finsternis.



Der Sommer liegt in den letzten Zügen, und schon bereitet sich die Industrie aufs Weihnachtsgeschäft vor: Mit **Spaceworld**, **ECTS** und der Londoner **Nintendo Show** locken gleich drei große Messen mit den kommenden Highlights für alle Konsolen. Olli packt die Koffer und stattet bei seiner Rundreise auch gleich der **Game Developers Conference** einen Besuch ab: Dort plaudern die Videospielentwickler über Zukunftstrends Eures Hobbys. Derweil unterziehen die daheimgebliebenen Stephan und Colin Capcoms Dämonenkiller **Devil May Cry** einem knallharten Import-Test, nehmen Yu Suzukis heißersehnte Dreamcast-Fortsetzung **Shenmue 2** unter die Lupe und freuen sich auf die spielbare Gleiterhatz **Wipeout Fusion**. Im PAL-Testlabor wird neben dem N64-RPG **Paper Mario** noch Eidos' PS2-SciFi-Ballerei **Project Eden** kritisch beäugt. Das Beste kommt zum Schluss: Mit etwas Glück trudelt pünktlich zum Japan-Start ein fabrikneuer **Gamecube** samt erster Spiele bei uns ein. Was bringt Nintendos Wunderwürfel in der Praxis?



JAPAN TOP 10

Platz	System	Titel / Genre	Hersteller / Termin
1	GB	Golden Sun	Capcom
		Rollenspiel	nicht bekannt
2	PS	Everybody's Golf 3	Sony
		Sportspiel	4. Quartal
3	PS	One Piece: Let's dash out pirates	Bandai
		Rollenspiel	nicht geplant
4	PS	Final Fantasy 10	Square
		Rollenspiel	2. Quartal 2002
5	PS	Summon Night 2	Banpresto
		Taktik-Rollenspiel	nicht geplant
6	GB	Mario Kart Super Circuit	Nintendo
		Fun-Racer	erhältlich
7	GB	Baru Shooting Bayblade	Broccoli
		Adventure	nicht geplant
8	DC	Kaen Seibo: Virgin of Megiddo	Hiromi Studio
		Adventure	nicht geplant
9	PS	Gran Turismo 3 A-Spec	Sony
		Rennspiel	erhältlich
10	N64	Animal Forest	Nintendo
		Genre-Mix	nicht bekannt



DU HAST EIN TEAM.
SEINE STÄRKE: DEIN KOPF.
SEINE SCHWÄCHE: DEINE NERVEN.



AMBER CARTER MINOKO ANDRÉ

Gigantische Mega-Citys, hoffnungslos überfüllt mit Millionen von Menschen. Sie kämpfen nicht ums Leben, sondern ums Überleben. Mit allen Mitteln. Du kämpfst mit. Deine Waffen: ein vierköpfiges Team aus Spezialisten. Kombiniere die Stärken des Einzelnen mit denen der anderen. Handle taktisch. Unterstütze den Teamgeist. Gewinn das Vertrauen Deines Teams. Sonst verlierst Du am Ende mehr als nur Leben. Eine Eidos Interactive Production





In den Hauptrollen: Du als Carter, Du als Amber, Du als Minoko und Du als André.

PC CD

EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com